
EXTRA Nº1 795 ptas. 4,78 €
CD-ROM de regalo para PC
Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
EXTRA DE NAVIDAD
CAPCOM
STREET FIGHTER
MONOGRÁFICO SOBRE
LA SAGA DE LUCHA
2D MÁS IMPORTANTE
DE LA HISTORIA DE
LOS VIDEOJUEGOS
TODO LO QUE
SIEMPRE BUSCASTE
EN UNA SOLA REVISTA
100% STREET FIGHTER
· GUÍA DE PERSONAJES
· SUB-SAGAS
· MANGAS Y ANIMES
· ART GALLERY...
00001
8 414090 222600



Loading, Extra Navidad 1999

Editorial

Hay quienes me preguntaban por qué hablaba tanto de los ***King of Fighters*** en los distintos números de ***Loading*** dejando a un lado los ***Street Fighter***, mientras que en el número 1 se notaba que los ***SF*** nos gustaban bastante. Pues bien, ya tenéis la razón entre las manos.

Este número especial ha sido uno de los proyectos que más ganas he tenido desde siempre de llevar adelante. Ahora por fin el sueño se ha cumplido, quizá no como esperaba, ya que se me han hecho muy cortas las páginas. Los textos que acompañan a cada comentario se han quedado casi siempre cortos por falta de espacio. Y sobre las imágenes... buff... he tenido que poner prácticamente nada (me he limitado a usar dibujos que no hayan sido publicados anteriormente en nuestro país, o al menos no muy vistos).

Sobre tardanzas y velocidades. Mmmmm... Nuevamente el número 5 vio retrasada su fecha de salida por diversos motivos, cosa que sabemos perfectamente que no os hace gracia (creedme, a mí tampoco). Por el contrario, este mes habéis encontrado el número 5 y este otro ejemplar en el kiosko, así que disfrutaréis el doble. Además, a principios de mes debería aparecer el número 6 (a no ser que retrasemos un poco las fechas para no presionaros tanto). ¿Qué decís al respecto? ¿Aguantaríais bien una revista especial cada 3 meses? (La auténtica cuestión es si yo sería capaz de llevar tantas cosas adelante... v_v)

Volviendo al tema que nos ocupa, me remito a los textos e imágenes a encontrar en todo el número. Si alguna editorial es capaz de superar los contenidos aquí expuestos, dejaré de decir a plena voz que todas las revistas del sector videojuegos son puras burlas al interesado en el tema. Vergüenza les tenía que dar por ofrecer como increíble lo que a ellos les regalan, lo que todos tenemos sin esfuerzo. Editores, redactores y encargados del resto de revistas: El material aquí descrito sobre ***Street Fighter*** no lo regala ni **Capcom** ni nadie, y me juego cualquier cosa a que no tenéis narices de exponer más material que nosotros.

Por cierto, para los menos espabilados, mi *nick* de redactor es *Mr.Karate*, así que ya sabéis cuáles son mis artículos. En este número también son mías las páginas que no vayan firmadas. Agradecimientos especiales a *SilverCat* por su ayuda en la elaboración de las fichas de personajes (*arigatooo*).

Como siempre, la dirección postal para cuanto queráis contarnos:

LOADING
Avda. Mare de Déu de Montserrat 2
08970 Sant Joan Despí (BARCELONA)

...y me queda desearos lo mejor para este nuevo año 2000. Por cierto, no abráis las páginas de esta revista a principios de año, porque al parecer el efecto 2000 hará que sus páginas tiren *hadokens* y cosas raras... (^_^ la de tonterías que se llegan a decir, y la de gente que se las cree...).

LOADING... (please wait)

Sergio Herrera

Staff

Dirección General: Mª JOSÉ CASTRO
Redactor Jefe: SERGIO HERRERA
Colaboradores: Carlos Martín Estévez "Endimion", Manuel López Orvés "Megaman", Rafael Fernández Barbero "Mangafan", Javier Herreros Álvarez "Solid Snake", Wenceslao Muros Gálvez "Amano", José Moreno "Evil Ryu", Jordi Dorce "ZeroSith", Gloria Rubio "Rinoa", José Manuel Fernández "Spidey", Mae Fernández, Alberto Díez "Guile" y "SilverCat".
Contenido del CD: JOSÉ GARCÍA, SERGIO HERRERA

Secretaria de dirección: ROSANA JIMÉNEZ
Administración: YOLANDA MONTÓN, LUISA GARCÍA
Director de producción: JOSÉ GARCÍA
Coordinador editorial: DAVID NOGUERA
Suscripciones: (93) 477 02 50
Maquetación y Diseño: SERGIO HERRERA, ARES INFORMÁTICA, S.L.
Corrector de textos: LÁZARO MUÑOZ

Redacción y administración: Avda. Mare de Déu de Monsterrat 2. 08970. Sant Joan Despi (Barcelona). Tel: (93) 477 02 50. Fax: (93) 477 22 84.

Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Rotographik, S.A.
Duplicación CD's: MPO Ibérica
Distribución: COEDIS S.A.
Depósito Legal: B-11.747/99

ARES INFORMÁTICA S.L.

EDITA:
ARES INFORMÁTICA, S.L.
Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ
Directora General: Mª JOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCÍA



Loading

REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS

Extra Número 1



El mito, la leyenda, el filón de oro

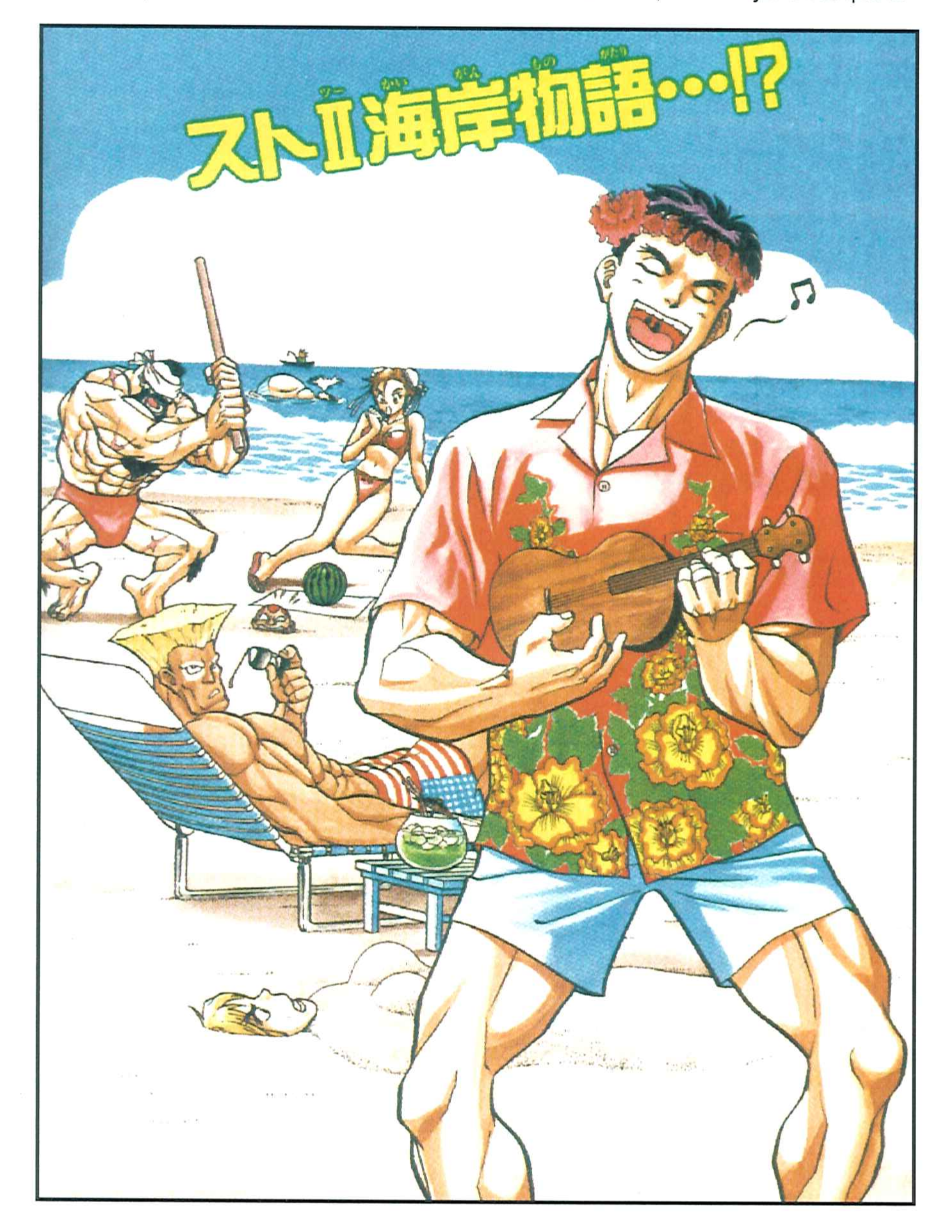
Prólogo para un dossier con 7 años de preparación. Por Sergio Herrera.

Si alguien me preguntase sobre mis gustos en lo que respecta a videojuegos, una de dos, o no me conoce en absoluto, o se está quedando conmigo...

Nadie puede negarme, si alguna vez ha jugado una partida a algún *arcade*, que como mínimo en una ocasión haya probado suerte con la saga ***Street Fighter***. ¿No os parece algo ya demasiado antiguo, pero a la vez tanimportante en vuestras vidas?

Permitidme aprovechar estas dos páginas para hacer de ellas una entradilla a la que para mí es la obra cumbre de los 90: ***Street Fighter II***.

No sé si soy el más indicado para decir que este juego ha sabido mantenerse como líder de los *arcades* de lucha 2D, sobretodo cuando todos sabéis que siento una mayor atracción por los juegos de la compañía contraria a **Capcom**, **SNK**. Pero es curioso que a estas alturas, cuando ya creía que lo había visto y jugado casi todo, de pronto un juego ha dado un vuelco de 360º a mis ideas sobre **Capcom**, a la que veía totalmente encasillada. Me refiero a la aparición de ***Street Fighter III 3rd Impact***, última entrega de la multi-saga. Es como si todos los años que han pasado desde ***Street Fighter II Turbo*** se hubiesen dedicado a sacar tonterías para principiantes con cambios de estrategia mínimos (cosa por la que pasé a jugar más a títulos de **SNK**). Tened en cuanta una cosa: jamás he dejado de jugar a ninguna de las entregas de ***Street Fighter***, y eso da día a día. En la se lo puedo demostrar a quien quiera cuando quiera, pero me han parecido tan faltas de novedad que enfrentarme a ***3rd Strike***, un juego tan bueno y novedoso, ha roto con todos mis esquemas.



En octubre del año 1992 lancé a algunas tiendecillas de mi localidad el que fue mi primer *fanzine*, basado en el mundo del manga. Su título: ***Japan Anime Fancine***. Me fue imposible resistir la tentación de hablar de ***Street Fighter II*** en el número 1. Era algo tan novedoso y excitante que el hecho de poder comentarle a los demás lo bueno que era, y a lo que se enfrentaban jugando, me hacía tanta ilusión como poder enfrentarme una y mil veces seguidas a dobles (digamos que no era precisamente malo jugando). Así me dio, y desde entonces siempre he soñado con poder hacer algo como lo que ahora mismo tenéis entre las manos (obviamente, jamás pensé en jugar a tantas versiones posteriores del mismo juego, y menos aún llegar a hacer mi propia revista).

Rápidamente me puse a investigar sobre todo lo relacionado con el juego, buscando revistas americanas, libros japoneses... en fin, las típicas tonterías que se suelen hacer cuando uno está flipado por algo. Cuando quise darme cuenta, ya tenía montada una biblioteca de mangas, varias carpetas de datos, fotocopias y recortes.

Por el año 93 aún el juego no era muy comentado por las revistas recientemente estrenadas de consolas, y cuando empezaron a hablar de él, por su puesta a la venta para **SuperNintendo**, empecé a darme cuenta de que no decían más que

UN JUEGO PERFECTAMENTE PLANTEADO

Extracto de un texto aparecido en Japan Anime Fancine nº1. Octubre 1992. Plantea la "hipotética" forma en que fue creada la plantilla de personajes disponible en el original Street Fighter II.

Dadas las características de los luchadores, voy a dar ahora una lista que los relaciona por parejas entre sí, que un día descubrí en un momento de inspiración mientras me comía con Blanka la cabeza de Chun-Li:

Ryu-Ken: Las 2 superpotencias de las artes marciales (USA y Japón) se enfrentan con sus dos mejores representantes a los que, para no dejar mal a ninguno de los dos países, los programadores crearon "casi" idénticos. Una técnica depurada con dos ataques muy perfeccionados: el hadoken y el shoryuken.

Zangief-Guile: Las 2 superpotencias militares que siempre han estado en constante enfrentamiento (hablamos de USA y URSS) vuelven a verse opuestas con Guile y Zangief.

Blanka-ChunLi: ¿Quién no ha oído hablar de La Bella y la Bestia? Desde luego, esta pareja estaba clara desde el primer momento que los vi: Blanka con su aspecto de león cruzado con humano, fuerte, voraz y salvaje es la perfecta imagen de la bestia, mientras que Chun-Li, vestida con elegancia, ágil, esbelta, es la representación de Bella. El grito de Blanka al ganar nos enseña su bestia, el silencio de Chun-Li su belleza.

Honda-Dhalsim: Todos los que lo ven dicen lo mismo:-"Mira, mira, el gordo y el flaco". Pues sí, así es. Honda es la representación del uso del cuerpo y su fuerza mediante la acumulación de grasa, puesto que, como él dice: -"Para ser fuerte hay que tener el cuerpo y la mente en perfecta harmonía."- Dhalsim es la representación de los países pobres y su fuerza proviene de su interior, nada que ver con la brutalidad física.

Para más casualidad, y por si no estáis muy convencidos, probad algo que más tarde comprobé también: pasaros la final con cualquier luchador de los ocho iniciales del SFII y repasad el orden de las parejas de los combates en demo que salen...



Esta parodia es una clara demostración de que no soy el único loco en el mundo que se ha dado cuenta de la posible relación...

tonterías sobre los luchadores, inventadas al cambio de no tener ni idea sobre el origen de los mismos.

Según los medios de "información", ***Street Fighter II*** era un juego buenísimo de **Capcom** en el que se peleaban tipos por conseguir un trofeo en el torneo de *M.Bison* (hay que aclarar que ***Street Fighter II*** está mal enfocado, ya que realmente la historia del **2** no se desarrolla en ningún torneo). Más allá de lo que todos veían en este torneo, yo ya echaba cálculos raros, haciendome mis propios follones mentales mediante ideas basadas en los finales de cada luchador (generalmente, cada vez que jugaba me echaba ocho créditos para pasarme los ocho finales, con lo que me tiraba varias horas de vicio, sin contar con todos los que venían a jugar a dobles interrumpiendome el modo historia). Hay algunas cosillas de las que me dí cuenta, que precisamente comenté en ese *fanzine* número 1. Se trata de la forma en la que **Capcom** había planteado el grupo de luchadores aparecido en el ***SFII***. Todos los gustos estarían servidos si trazasen unos caracteres que plasmaran los ejemplos más básicos que la humanidad ve refleja parte superior de esta página encontrareis un cuadro en l que reproduzco la relación de personajes escrita por mí en el año 92. No podréis negarme que tiene su lógica. Ahora me gustaría detallaros la forma en la que veo a los luchadores del 2 (quitando a *Sagat*, que era el malo maloso del 1 y a *M.Bison* que era el malandrín del 2):

Ryu: Japonés. Necesario protagonista que reflejará al jugador japonés, para el cual ha sido creado realmente el videojuego.

Ken: Americano. Perfecto para que la contrapartida de jugadores yanquies se sientan felices como protagonistas. Fijaos que es lo contrario de *Ryu*: rubio, pelo largo...

Hasta aquí los protagonistas del 1, que ya tenían su intención claramente establecida. El resto son un resumen de personalidades diversas con las que se pueden sentir atraídos todo tipo de jugadores:

Guile (chulitos), *Zangief* (amantes de los espectáculos), *Dhalsim* (débiles), *Honda* (gordos), *Chun-Li* (mujeres), *Blanka* (inestables emocionales), *Balrog* (amantes de la violencia en general) y *Vega* (típicos débiles que son muy nerviosos y le plantan narices a lo que sea).

Es posible que muchos no compartáis la misma visión que yo con respecto a lo que os acabo de contar, pero quienes hemos profundizado bastante en la filosofía de estos juegos hemos llegado a conclusiones muy similares.

Ahora, contamos con 14 entregas puras de la saga (sin contar mezclas ni adaptaciones de películas), y la verdad es que no tienen nada que ver en planteamientos a lo que se pensaron que sería ***SF2*** originalmente. Todo ha cambiado, no se yo si para mejor o peor. Lo que está claro es que merecen un respeto por parte de aquellos que han dicho 1000 veces que todos los ***Street Fighter*** son iguales. Si sólo analizando uno se llegan a semejantes conclusiones, imaginaos lo que se podría sacar de cada parte. Allá ellos con su ignorancia, y acá nosotros con nuestras ganas de saber más, si cabe, sobre la vida de *Ryu & Cia*.



LOS ORÍGENES DE LA HISTORIA: RYU CONSIGUE EL TÍTULO DE CAMPEÓN DEL MUNDO DE LAS ARTES MARCIALES.



Toda saga tiene un comienzo. Por eso hay que hacer honor al título en donde *Ryu* y *Ken* iniciaron sus andaduras por primera vez en la pantalla.

Los más viejos aficionados a la gran secuela de **Capcom** recordarán cuando en 1987 iban a viciarse este juego en los salones de Arcades. Personalmente pienso que parece que fue ayer cuando probé este juego, el cual era un *One V.S One* como el ***Yie ar Kungfu*** de **Konami**, pero muy mejorado. Me sorprendió bastante que tuviera hasta 6 botones con la función de golpear ya que me parecía un número excesivo, pero pronto descubrí que los patrones para los combates cuerpo a cuerpo eran los más amplios de todo lo visto hasta entonces y básicamente se han mantenido los mismos en el transcurso del tiempo (un botón para cada golpe de puño o patada ya sea flojo mediano o fuerte). Si analizamos a los insustituibles protagonistas (*Ryu* y *Ken*) veremos que ya desde el principio sabían hacer los movimientos especiales de la Bola de Fuego (*HA-DO-KEN*), la Patada Tornado (*TATSUMAKI-SENPU-KYAKU*), y el famosísimo Puño de Dragón (*SHO-RYU-KEN*), siendo tan sumamente efectivos que en la actualidad no se han visto necesitados de aprender mucho más.

Por aquel entonces, con tan sólo una moneda de 5 duros, si pulsábamos el botón del segundo *player*, se daba el enfrentamiento entre los dos protagonistas; es cuando salía a escena *Ken* como "prota" alternativo, y si conseguía vencer a *Ryu*, se quedaba como héroe del modo historia.

Al igual que ha ido ocurriendo en la mayoría de títulos de la saga, lo combates tenían lugar en distintos países del mundo. Este primer título poseía un par de luchadores por país, teniendo que vencer una decena de personajes:

Así pues, de *Japón* (país de *Ryu*) teníamos a *Retsu* (con un aspecto calvorota a lo *Shaolin)* y a *Geki* (un ninja que nos lo ponía un poco difícil con sus continuas desapariciones y lanzamientos de *Shuriken)*.

De USA estaban *Joe* (corpulento luchador de pecho descubierto con pantalón rojo) y a *Mike*, que no era otro que *Mike Bison* (el temible boxeador llamado *Balrog* en occidente al que se le cambió el nombre por la historia aquella de que no insinuase alguna referencia con *Mike Tison*).

En China nos encontramos, luchando en el conocido paisaje de la muralla china, a Lee, un luchador chino que muchos consideran el padre de *Chun Li*, no habiendo ningún dato oficial que confirme este rumor.

El otro luchador de este oriental país es de sobra conocido en nuestra época actual, ya que se trata de *Gen* del ***Street Fighter Zero*** (***Alpha*** en occidente), y es curioso ver cómo en la década pasada se nos mostraba con el mismo aspecto de hoy en día.

En *Inglaterra* teníamos a otro conocido del ***Street Fighter Zero***, y ese era *Birdie*. Pero a diferencia de *Gen*, no se podía decir que su aspecto sea igual al que se nos muestra en la serie ***ZERO*** o ***ALPHA***. El caso es que se parece, pero si no fuese por el nombre ni nos enterábamos. El otro luchador de este país era *Eagle*, un elegante luchador al que, al igual que los japoneses anteriormente citados, no se le ha vuelto a hacer referencia.

El combate final tendría lugar de nuevo en el continente asiático, concretamente en Tailandia donde nos esperaba *Sagat* (el eterno rival de *Ryu*), pero antes de vernos las caras con ese grandullón y tuerto contrincante tendríamos que quitar de en medio a *Adon* (también del ***SF Zero***), que, siendo el más aventajado discípulo de *Sagat*, no es tarea fácil.

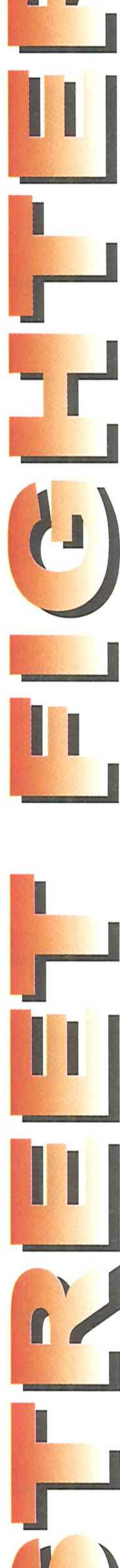
Fundamentalmente, el juego requería algo de técnica para concluir con éxito los combates, ya que el dominio de los movimientos especiales nos garantizaban un sencillo camino hasta las estancia de *Sagat*, pues un *HA-DO-KEN* o *SHO-RYU-KEN* quitaban por lo menos la mitad de la barra de vida.

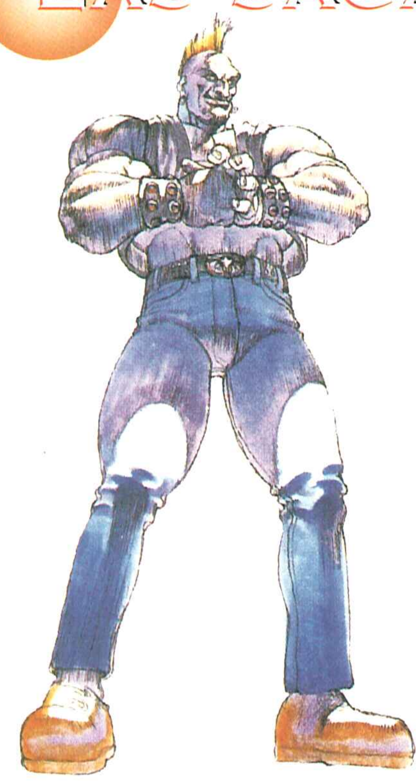
En aquella época los juegos se limitaban a dos botones y a las 8 direcciones del mando, con lo que el nuevo sistema de control de **CAPCOM** hizo de ***Street Fighter*** un juego de complicado manejo. Muy pocos lograron dominar los movimientos especiales (para mí, el tirar una bola de fuego era toda una







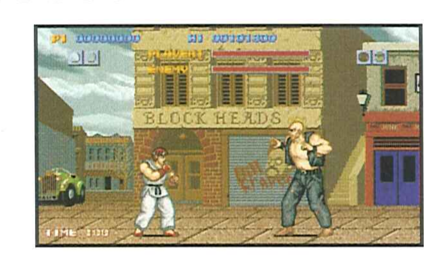




Hay una gran cantidad de luchadores que han sido retomados posteriormente del Street Fighter original para insertarse en la saga Zero. Algunos, como Birdie, sufrieron cambios drásticos en el diseño del personaje, mientras que otros como Adon y Gen mantenían su imagen original...

proeza), pero aquellos que lo conseguían, tenían el poder en sus manos, ya que tenían la victoria asegurada puesto que los luchadores hacían poco por evitar esta magia. Con *Sagat* era otra historia, dado que esta primera parte posiblemente tenga el *Sagat* más difícil de la historia, ya que no sólo se cubría de todos los ataques, sino que para colmo era capaz de dejarte K.O con tan sólo un par de golpes. De poco servía lanzarle bolas de fuego, puesto que se cubría sin tan siquiera perder ni una raya de vida; también se cubría casi todos los golpes que le pudiésemos soltar. Tan sólo la defensa era la más considerable estrategia de victoria, ya que si conseguíamos ajustar a *Sagat* un *SHO-RYU-KEN* a quemarropa cuando este tuviera la guardia baja, podía dejarse fuera de combate al mismo. El esperarlo con el *TATSU-MAKISEN-PUKYAKU* no era mal sistema ya que el mortífero *HADO-KEN* para el resto, de poco servía contra esta montaña de músculos. Las magias de *Sagat* eran de lo más arrasantes, ya que no se podían cubrir y nos quitaban media barra de vida, lo que nos obligaba a esquivarlas a toda costa y resultaba un tanto complicado.

Puede que este ***Street Fighter*** no tuviera la jugabilidad de hoy día, pero sí poseía una tremenda adicción. Marcó toda un innovador estilo en los juegos de arte marciales que se imitarían por algunas compañías como **SNK**. Ya desde un principio, **CAPCOM** nos ofrecía las excelencias que nos ofrece hoy día los posteriores lanzamientos de esta serie, puesto que nuestros protagonistas poseen aquí casi las mismas habilidades que muestran en la actualidad. El apartado gráfico no desmerecía en absoluto, ya que si nos fijábamos en

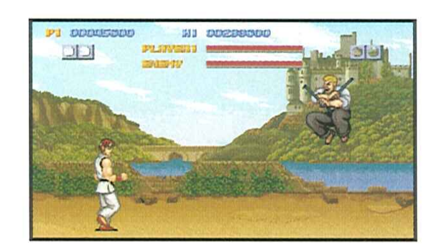












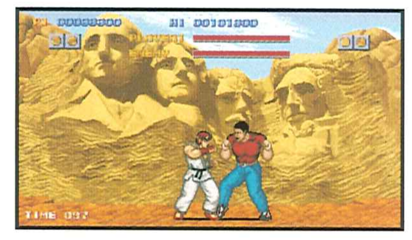


STREET FIGHTER















los bellos escenarios en donde se desarrollaban los combates, algunos han vuelto a repetir en los siguientes títulos de la serie, como los escenarios de China.

Por ejemplo, el escenario de *Eagle* en Inglaterra era de los más hermosos; provisto de una gran profundidad de paisaje con su castillo inglés al fondo. El paisaje del boxeador *Mike Bisón*, perduró en el recuerdo de todos los aficionados por mostrarnos con lujoso detalle el monte donde están tallados los rostros de los legendarios presidentes de USA. También mencionar que, desde un principio, los paisajes de Tailandia eran embellecidos por sus característicos Budas.

En el apartado sonoro, las melodías para su época cumplían su cometido en ambientar los escenarios, aunque no eran tan pegadizas como las de anteriores juegos de lucha como el ***Kung Fu Master***. Del resto de efectos sonoros no se puede reprochar nada ya que en aquel entonces no solían acercarse en demasía a la realidad.

De la animación no me voy a meter en la deficiencia de *frames* de un producto de las década pasada, ya que todo lo que no fuese un ***Prince of Persia*** (mejor animación de los 80) tenía una animación con menos *frames* que los ojos de *Espinete*, quedando por debajo de cualquier serie de dibujos animados. Pero dado el amplio catálogo de golpes de los luchadores, no se podía negar que los personajes tuviesen un número de secuencias de animación de los más decente para su época.

Ante tan notable producto, el público esperaba que **CAPCOM** no tardase en sacar una segunda parte para aprovechar el filón. De modo que cuando lanzaron el exitoso ***Final Fight***, al ver los aficionados en *GUY* gran parecido a *Ryu*, no sólo en el rostro y la nacionalidad, sino porque ejecutaba la famosa patada tornado, hizo que la gente e incluso alguna revista del sector como la veterana Micromania creyesen que el ***Final Fight*** se tratase del posible ***Street Fighter 2***. También el lanzamiento del ***Street Smart*** llegó a inducir lo mismo, ya que los protagonistas guardaban un enorme parecido con *Ryu* y *Ken* (un japonés con kimono blanco y un americano rubio de pelo largo).

Pero claro, este juego pertenecía a otra compañía, así que sólo los menos entendidos eran los únicos que podían relacionarlo con el gran título de **CAPCOM**.

Así pues, tuvimos que esperar hasta la siguiente década para que se lanzase al sector *arcade* la auténtica segunda parte de aquel excelente y casi olvidado juego de lucha, y digo esto porque fueron muchos los que jugaron sin interesarse de lo que fue la primera parte. Algunos han llegado ha pensar que ***Street Fighter The World Warrior*** es el primer lanzamiento de las andadas de *Ryu* y *Ken*, pero es nuestro deber verificar que aquel "**II**" no era una mera coletilla en el título para atraer al público, dado que es más que cierto que hubo una primera parte que se convirtió en el mejor *One VS One* de la década pasada; sólo que la continuación del mismo supuso un éxito arrasador, desencadenando una fiebre que enganchó a los menos aficionados (como chicas que se desentendían de estas cosas), pasando por cómics y series televisivas hasta llegar al celuloide.

En la actualidad no han dejado de sacar sagas variantes de la original como la serie ***Zero*** o ***Alpha***, la serie ***EX***, o la de lucha contra Superhéroes de la **Marvel**.

Por consiguiente, no se puede negar que **CAPCOM** haya abusado mucho del éxito de su ***Street Fighter***, ya que ha versionado más de una vez su segunda parte, y ahora continua haciendo más de lo mismo con la tercera. Pero si obtener una buena productividad y satisfacer al público con más de lo mismo es explotar la gallina de los huevos de oro, con tal de que no se extinga el fenómeno, por mí, que así sea.

Endimion
endimion@bbvnet.com

STREET FIGHTER II

DEDICADO A QUIEN DIJO QUE SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS...

Todavía parece que fue ayer cuando me avisaron sobre una nueva recreativa que habían puesto en mi pueblo (en los pueblos las noticias vuelan) que decían que estaba muy bien. Al rato pude comprobarlo *"**Street Fighter II**..."* dije yo, y mis amigos me decían: *"¡ah!, ¿pero hay una primera parte?"*, yo recordé la versión para **Amstrad CPC** que había jugado algún año atrás y que, la verdad, dejaba bastante que desear. Pero como yo no temía a nada, y los gráficos me gustaron bastante, jugué una partidilla y... *"ummmm, no está mal"* pero el 3º contrincante me venció -_-. Después de una pocas partidas más pensé que el juego era bastante bueno, pero no supuse que llegaría a enviciarme tanto. Un par de semanas después me pasaba alrededor de 2 horas diarias jugando a la recreativa, y pude ver cómo cada salón recreativo y varios bares disponían de una placa del juego. La fiebre ***Street Fighter II*** había llegado. La gente se peleaba literalmente por echarse una partidilla al ***SF2***, y al poco tiempo comenzamos a ver cómo en cierta revista del sector consolero comenzaban a llegar las cartas preguntando por una versión consola.

En principio la versión para consola fue anunciada para el soporte **Mega-CD,** y recuerdo algún amigo que se volvió loco por conseguir el aparato para tener e1 ***Street Fighter II***. Pero... al final sólo hizo su aparición en una consola que estaba a punto de aparecer en España y que se llamaba **Super Nintendo**. Un par de meses de aparecer **Super Nintendo** (me la compré el mismo día de su aparición) tuve noticias de que ya se vendía en USA el cartuchito del ***Street Fighter II***. *"¿¿¿CÓMO???",* hice unas llamaditas y me agencie un cartuchito y el correspondiente adaptador. No me lo podía creer, ya tenía el ansiado ***Street Fighter II*** en mi casa y... ERA CALCADO. La música, los gráficos, los sonidos, la jugabilidad.... ¡todo! Yo lloraba de emoción. Naturalmente,

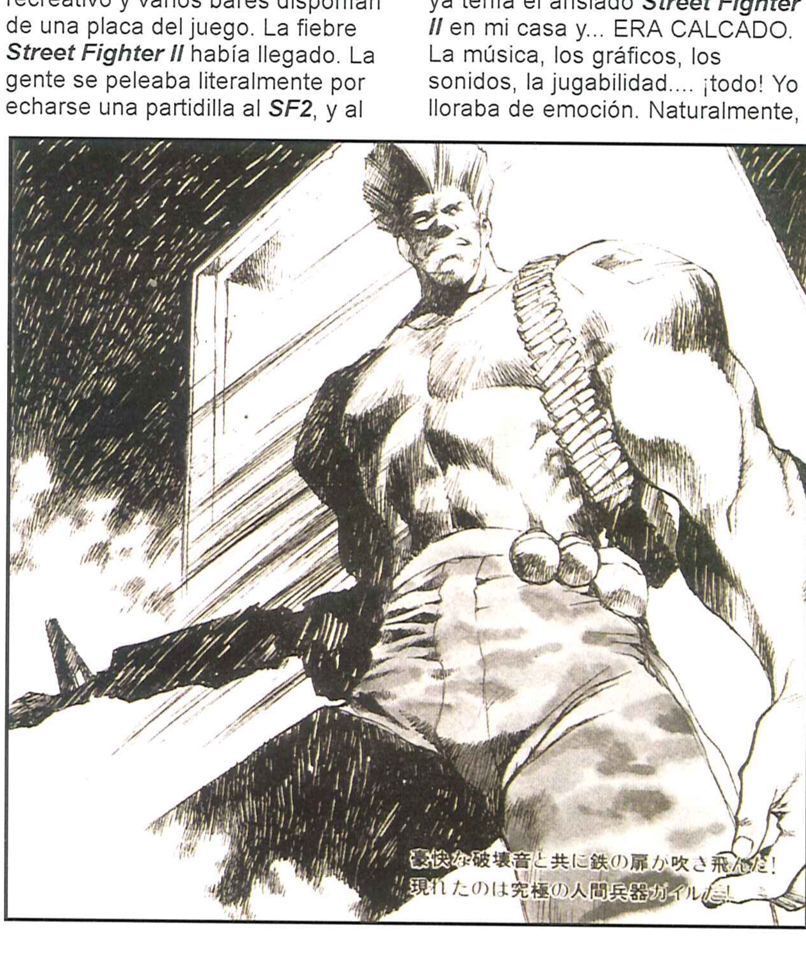












STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER II













toda esta calidad tenía una explicación: ¡era el primer cartucho con 16 megas de memoria! ***Streer Fighter II*** marcó una moda no sólo en un tipo de juegos, también en la cantidad de memoria de los cartuchos de la época (desde entonces comenzaron a aparecer una lluvia de juegos de 16 megas, y muchos de ellos ni siquiera los necesitaban, sólo era una mera excusa para darse publicidad).

Al poco tiempo comenzaron a llover las distintas versiones de ***Street Fighter II*** para consola y recreativa. Que si la ***Champion Edition*** para *Arcades*, la misma para **Mega Drive**... otra igual para **Super Nintendo** (otra vez, para mal de los que tenían la anterior versión) y más tarde ***Super Street Fighter II***. Yo personalmente comencé a perder el interés por los ***SF2*** cuando se le puso el *"Super"* delante (es que era igual pero con 4 personajes nuevos, y para colmo 2 eran horribles) y desvié la mirada hacia juegos como ***Samurai Shodown*** o el maravilloso ***The King of Fighters*** (los juegos de **SNK** no me gustaron hasta aquella fecha). Un tiempo después, con bastante retraso, **Capcom** hizo una penosa conversión para **Game Boy** del primer ***Street Fighter II***.

Desde entonces a nuestros días han aparecidos más partes de ***Street Fighter*** que ***Bombermans*** existen en el mundo (bueno... vale... eso es imposible) todas las entregas de ***SF2*** (4 oficiales en total) ***SF Zero*** (3 partes) ***SF3*** (por ahora 3 entregas) y los 3 impactos de ***SF3***. Aparte de eso, pudimos ver a los personajes de la saga más prolífica de **Capcom** en otros juegos como los ***Street Fighters VS Lokesea, Super Puzzle Fighter, Pocket Fighters***... y los que nos queda. Y más ahora con las entregas de ***SNK Vs Capcom***.

STREET FIGHTER II

Street Fighter II sorprendió a todos primero con unos gráficos espectaculares, segundo con un sonido muy grato, con cantidad de voces por personaje y un desfile de sonido de impactos, y tercero con un juego donde los reflejos marcaban un papel fundamental, y donde la recreativa era imparcial. Ya no era un juego donde había que aprender los trucos o de lo contrario no hacías nada, aquí realmente tenías que demostrar lo



que vales gracias a la gran programación del juego. Cada personaje tenía una serie de golpes únicos que le daban una serie de posibilidades que el resto no tenía, y de este modo tenía que derrotar al contrario. Todo un alarde de jugabilidad que **Capcom** dispuso para nosotros.

Además, aquel título demostró que los juegos de lucha también podían tener una historia bien trabajada. De este modo *Ryu* era un luchador que entrenó junto a *Ken* en su juventud. *Honda* un *Yokozuna* (campeón de *Sumo*) retirado y convertido en *Kabuki* (actor de teatro clásico japonés), *Chun-li* busca derrotar al malvado *Vega* (*aka Mike Bison*) por ser el culpable del asesinato de su padre. *Blanka* desea encontrar su familia. *Zangief* quiere devolver parte de la gloria a su país, *Dhalsim* busca comida para su poblado, *Guile* quiere vengar a su amigo *Charlie*, y *Sagat*, *Balrog* y *M. Bison* son lugartenientes de *Vega*, que pretendía, cómo no, conquistar el mundo. 8 personajes a elegir más 4 jefes finales podían dar mucha diversión.

El primer ***Street Fighter*** hizo su aparición en varios soportes, en el campo de las consolas en **Super Nintendo** solamente, pero en el de los ordenadores lo hizo en **PC** y **Amiga**, ambos con resultados bastante deplorables, casi tanto como la conversión para **Game Boy** que hizo su aparición varios años después.

Lanzamientos:
Agosto de 1991 versión *arcade* y en Septiembre la conversión **Super Nintendo** de ***Street Fighter II***.



STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

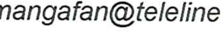
Street Fighter II Champion Edition (en Japón ***SF2´***), fue el contraataque que lanzó **Capcom** con el objetivo de apaciguar las ansias de los fanáticos. No obstante la única novedad se reducía a la disposición para elegir los cuatro jefes finales e incluía unos finales que dejaban bastante que desear. Por su parte, el resto de juego permanecía intacto sin ninguna novedad.

STREET FIGHTER II Turbo

Esta versión de ***Street Fighter*** para *arcade* aparecería únicamente en Japón bajo el nombre de ***Dash-Champion Edition***, en esta versión comenzaban a notarse los cambios hacia lo que más tarde sería ***Super Street Fighter II***. Los golpes de los personajes comenzaban a modificarse y ampliarse con respecto al original ***SFII***, y por ejemplo, a *Guile* se le incluía un nuevo rodillazo, *Chun-Li* vio incluido un golpe energético al estilo del "*Hadoken*" de *Ryu*, llamado "*Kikoken*" y *Dhalsim* comenzaba a teletransportarse gracias a las sobredosis de ***Star Trek***.

Más tarde aparecería su correspondiente versión para la pobre **Megadrive** (algo que creíamos imposible) con la escalofriante cantidad de 24 megas de memoria (¡guau!), e incluía algunas opciones más que no tenía la recreativa, como turbo y más colores por personaje. A esta versión se la renombró por ***Street Fighter II Turbo***, y también hizo su aparición en **Super Nintendo** (aunque decían que la versión de **Genesis** era mejor, pero yo prefería jugar en **Super Nintendo**, que al menos el sonido no era tan detestable). De todos modos en Japón también hizo lo propio en la consola **PC Engine**, que disfrutó de lo que para muchos fue la mejor adaptación de este inolvidable juego, y que por cierto, se lanzó antes que las dos consolas de las grandes.

Lanzamientos:
1992 Noviembre Arcade,
Junio 1993 conversión a Turbo Duo,
Septiembre de 1993 Super Nintendo y
Octubre de 1993 para Megadrive.



Mangafan
mangafan@teleline



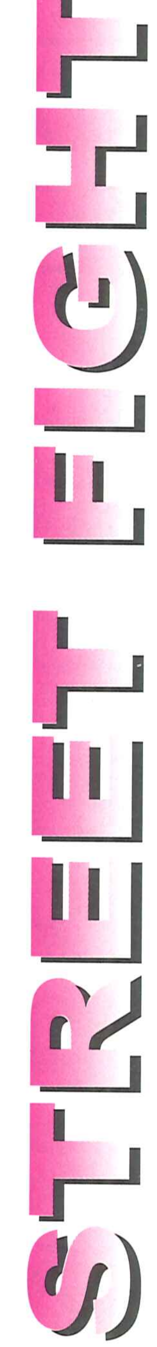












SUPER STREET FIGHTER II







Cuando los jugones ya se empezaban a tirar de los pelos con este juego/culebrón y la continua tomadura de pelo de **Capcom** (un par de golpes nuevos no justificaban una nueva entrega -_-) llegó la sorpresa que volvería a sentar la base de los futuros arcades de lucha.

En octubre del 93, apenas once meses después de la aparición de la última "beta" de la saga ***Street Fighter*** (los puristas me perdonarán pero, con tanta ampliación, ya se asemejaba a cierto sistema operativo ^-^), irrumpió en el mercado japonés una entrega que albergaba jugosas novedades: ***Super Street Fighter 2*** que dejaba entrever una frescura que a muchos nos atrajo.

No son pocas las mejoras e inclusiones que ***S.S.F.2*** presentaba, siendo, en principio, de las más llamativas el lavado de cara general de todos los personajes (que al fin gozaban de nuevos e intrigantes finales, llegando *Chun-Li* a tener dos diferentes que variaban a nuestro antojo) y cuatro nuevos rostros para la leyenda: *Cammy, Fei-Long, T. Hawk* y *Dee Jay*.

Gráficamente, el juego corrió sobre la placa *CPS2*, la cual hemos visto en otros juegos de **Capcom** muy posteriores y casi contemporáneos como ***X-Men***, lo cual os hará imaginar el tamaño y la plasticidad con que *Ryu* y cía. danzaban por escenarios laboriosamente coloreados lanzando bellos y estilizados "*Hadou-Ken*" (*qué tiempos ¿eh?* ^_^).

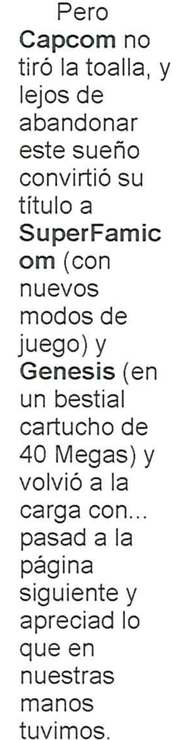
No menos impresionante sería la inclusión del sistema *Q-Sound*, que brindaba a las ya hermosas melodías las infinitas cualidades del sonido digital: voces nítidas (al fin nuevos actores de doblaje), sonidos realistas (no más "*punch, punch*") y una calidad musical que dejaba a las musiquitas de ***M.Kombat*** a la altura de un concierto de chicharras.

Su jugabilidad también evolucionó con los nuevos golpes, las nuevas combinaciones, nuevas poses de victoria y la inclusión de puntos extras por ser el primero en atacar, por evitar un agarre, etc. (seguro que lo recordáis pues desde entonces gozáis de ellos en todo juego de lucha) sin mencionar el reto de dominar cuatro nuevos personajes.





Sorprendente, ¿no?. Pues parece ser que no, pues supuso un fracaso económico para **Capcom** (una de las razones fue ser la pionera en exigir recreativas de seis botones, algo que en el mundo occidental supuso una tremenda traba).



Pero **Capcom** no tiró la toalla, y lejos de abandonar este sueño convirtió su título a **SuperFamicom** (con nuevos modos de juego) y **Genesis** (en un bestial cartucho de 40 Megas) y volvió a la carga con... pasad a la página siguiente y apreciad lo que en nuestras manos tuvimos.



Amano
amano_ai@
retemail.es



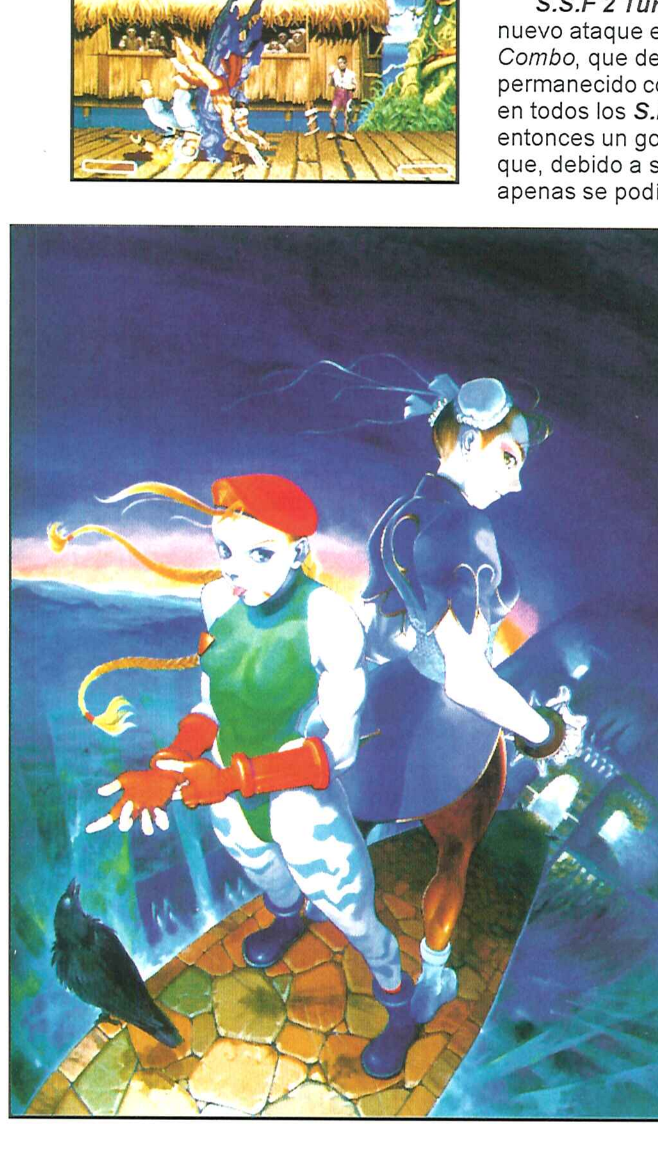


LA OVEJA NEGRA DE LA SAGA

Si creíste que el salto entre ***S.F. Hyper Fighting*** y ***S.S.F 2*** fue sorprendente o si pensabas que con este último capítulo **Capcom** volvía a su política de pequeñas mejoras será mejor que revises tus viejas creencias (como en cierto anuncio de refrescos *light* ^_~).

Podríamos afirmar sin miedo que ***Super Streer Fighter 2 Turbo***, aparecido en enero de 1994, fue el juego que ***S.S.F 2*** debió ser en un principio (de igual manera que a los chicos de **Takara** no les convenció la primera versión de ***Toshinden 2*** y pusieron a la venta una versión "plus"). En apenas unos meses los chicos de **Capcom** pusieron aún más alto el listón.

S.S.F 2 Turbo introdujo un nuevo ataque especial, *Super Combo*, que desde entonces ha permanecido como una constante en todos los *S.F*. Este golpe era por entonces un golpe desesperado que, debido a su lenta preparación, apenas se podía efectuar una vez por asalto. Se trataba de un majestuoso especial acompañado de vistosas estelas que, en caso de ser el último golpe, provocaría la consabida explosión de luz.



Pero no fue ésta la única variación en la jugabilidad: golpes y especiales nuevos para prácticamente todos los personajes, como el nuevo especial para *Zangief*, otro para *Dee Jay* y una serie de innovaciones que abarcaron a todos los personajes dieron otro lavado de cara al ya novedoso juego.



El famoso *Tech Hit* (zafarse de un agarre para perder menos energía) fue relevante en esta entrega (acabar el combate con una llave era harto arriesgado, pues un rápido contraataque podía dar la vuelta a la situación en segundos). Especial mención mereció la rebaja en el nivel de daño, pues si en anteriores entregas dos o tres combos de un par de golpes ya podían hundirte, en esta ocasión, no era tan devastador.

Pero lo más relevante tal vez fue el que el daño que un ataque especial podía infringirle mientras te cubrías se redujo en un 66% (con lo cual los tramposillos que se limitaban a lanzar "*Hadou-Ken*" empezaron a tenerlo algo crudo ^_^ jorojó).

Pero la más interesante inclusión fue la de alguien aún más poderoso que *Vega*: *Akuma* (y *Shin-Akuma* pues, en mi opinión, son radicalmente diferentes), quien manifestaba una letal evolución del estilo de *Shen Long* (*Hadou-Ken aéreos, flameantes*...).

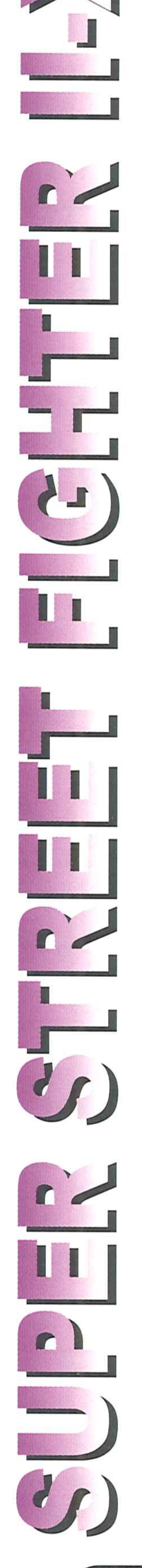
Así pues se permitía alterar al jugador entre las características de este juego y su predecesor, lo cual recaía en un diferente nivel de daños, la desaparición de la barra de *Super Combo* y nuevos trajes, a cual más vistoso.

Tristemente, el único sistema doméstico sobre el que corrió este juego fue la olvidada **3DO** (de la patética versión PC me olvido, PUAJ), con una fabulosa conversión que respetaba fidelísimamente lo visto en la versión recreativa.

Este fue el fin de una de las más florecientes etapas en la vida de ***S.F***. y, tristemente, una de las menos reconocidas. Recordad esto si veis esta joya en alguna olvidada esquina de unos recreativos ^_~.

Amano
amano_ai@retemail.es

Nota de Mr.Karate: Con este juego las ventas de **Capcom** dieron un batacazo, ya que perdieron ni más ni menos que 1'2 billones de yenes. Todo un fracaso del que ***Vampire*** (***Darkstalkers***) sirvió como opción para que la compañía no se fuese a la porra (el nivel de fuerza de los enemigos en ***Super Turbo*** era desmesurado, así como la velocidad).



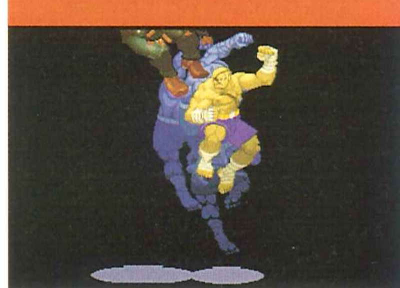
STREET FIGHTER ZERO











STREET FIGHTER ZERO

Ya estábamos un poco cansados de tantos *remakes* de nuestro **querido *Street Fighter 2***, cuando tras versiones y más versiones (piratas algunas de ellas), salió en julio de 1995 un nuevo capítulo de la saga. Se llamó ***Street Fighter Zero*** (***Alpha*** en nuestra piel de toro). El juego contaba con la originalidad de narrarnos una historia en un tiempo anterior a ***Street Fighter 2***. El espectáculo estaba servido. La era ***Zero*** acababa de comenzar.

El primer capítulo de esta saga nos ofrecía una plantilla de 10 luchadores iniciales a los que se les unirían la no despreciable cifra de 3 más. Entre los personajes que ya conocíamos únicamente estaban *Ryu*, *Ken*, *Chun-Li y Sagat*. Posteriormente, y tras haber conseguido llegar a los últimos luchadores, nos encontrábamos con *Vega (M.Bison)* y *Gouki (Akuma)*. El resto de los personajes gozaban de un carisma propio o adquirido por su historia, así por ejemplo teníamos a *Guy* y *Sodom* de otro conocido juego de la casa (***Final Fight***) o a *Nash (Charlie)*, el desaparecido compañero de *Guile*. Luego teníamos a *Rose* y a dos más, recuperados del primer ***Street Fighter***, *Adon* y *Birdie*. Se completaba esta larga lista con *Dan*, un tipo con una curiosa historia relacionada con *Sagat*, el cual estaba oculto inicialmente.

Al verlo por primera vez llamaba la atención una introducción que, aunque corta, prometía mucho, y a mi parecer era algo espectacular. En ella podíamos ver a *Ryu* y a *Ken* enfrentándose y lanzándose una *bola de fuego*. Por otro lado los gráficos por fin habían cambiado. Aparecía la CPS1 en el mundo ***Street Fighter***. Gráficos más grandes, mayor número de *frames* por segundo y un aspecto más juvenil y aniñado marcaba las pautas de esta nueva saga. Gracias a esto nos dábamos cuenta de pequeños detalles que nos delataban que la historia ocurría, como ya he dicho, antes de ***Street Fighter 2*** (véase la melena de *Ken* o la cinta blanca en la cabeza de *Ryu*).

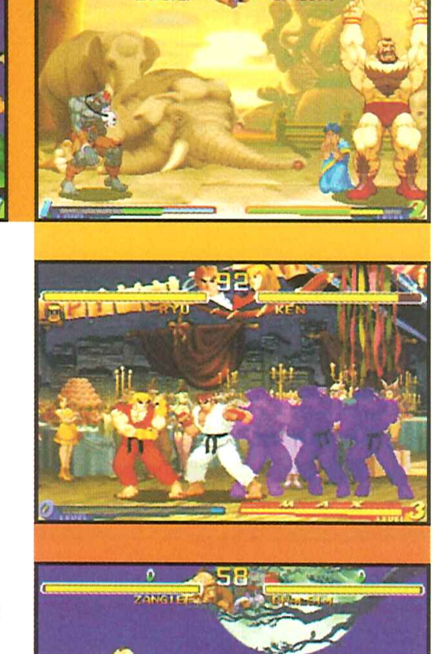
Respecto a los escenarios, eran ricos en colores pero carecían del carisma que habían llegado a alcanzar en la anterior entrega. Lo mismo ocurría con las músicas de cada personaje. Estos aspectos son lo que menos destacaría de esta joya de juego.

En cuanto a la jugabilidad, era prácticamente la misma de siempre, pocas magias nuevas y por supuesto salían con extrema facilidad. Todo ello con la inclusión de la barra de *Super* en la parte inferior de la pantalla, le daban los alicientes para triunfar en los mercados de todo el mundo. Además, los ya aparecidos *combos* eran una realidad y se podían ejecutar de manera sencilla. Citar por ejemplo también el espectacular *Zero Counter*, o bloquear al contrario con un golpe, el cuál daba nombre al juego. Pero ahí no acababa la cosa. La verdadera maravilla del juego era el llamado *Dramatic Battle*, una modalidad que permitía enfrentar a dos luchadores simultáneos contra *Vega*. La única pega era que estos dos personajes solamente podían ser *Ryu* y *Ken*. Una pena que sería corregida en versiones futuras del mundo *Zero*.

Si hablamos de las versiones domesticas, decir que no tardaron en aparecer. En primer lugar llegó la de **Sega Saturn**, que en mi opinión fue la mejor de todas. Una versión calcada a la placa original la cual contaba con todos y cada uno de los detalles de la versión que hemos comentado. Más tarde apareció la versión **Playstation** y hace solamente dos añitos salió en el mercado la versión para nuestros ordenadores **PC**.

Como curiosidad decir que, como ya he comentado, el nombre en nuestro país fue ***Street Fighter Alpha***, y se debía a que la historia estaba contada en su principio. Al igual que los propios videojuegos cuando están en fase de desarrollo, se les llama versiones Alpha, Beta, etc... podíamos decir que esta primera versión nos contaba el 20% (versión Alpha) de la historia. Decir que esta observación no es de mi calaña así que creeroslo o no...ya sabéis que para gustos... los colores. ^_~





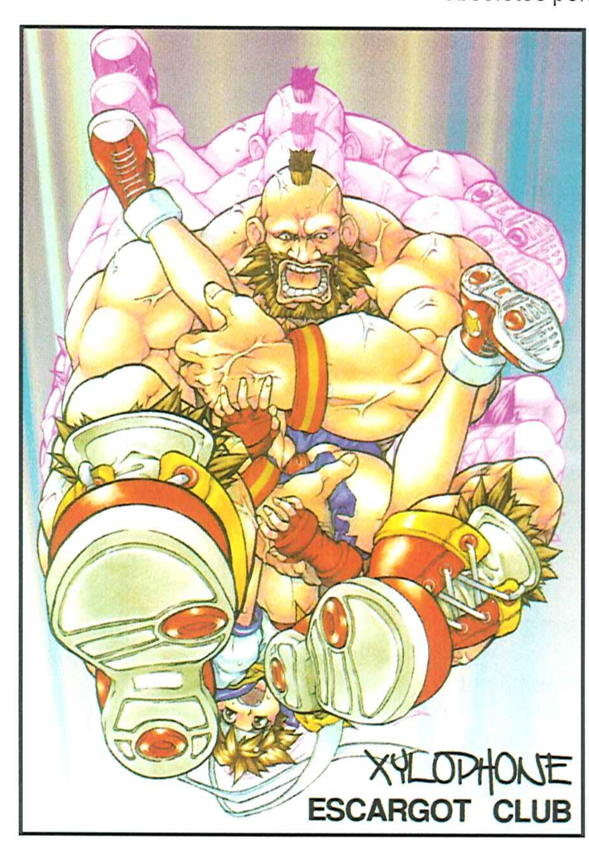
STREET FIGHTER ZERO

STREET FIGHTER ZERO 2

Cuando aun saboreábamos en nuestras casas el ***Street Fighter Zero***, hizo su aparición en recreativa la segunda parte del mismo. Contaba con una intro maravillosa y la incorporación de clásicos personajes tales como *Dhalsim*, *Zangief*, que no aparecían en la anterior entrega, junto con *Gen*, rescatado de ***Street Fighter***. Aunque el resto de los personajes eran clavaditos a los de la primera entrega, los aficionados a la saga no dudamos en dejarnos el dinero del almuerzo en la dichosa máquina.

En cuanto a la jugabilidad, ganaba mucho más que su antecesor debido a que los personajes se movían con mayor soltura por el escenario, las magias salían más fácilmente y el afán de conocer los finales (uno distinto para cada luchador) nos incitaba a tener que pasarnos el juego.

Vayamos poco a poco. No sé por donde empezar, así que lo haré por donde suele hacerlo todo el mundo. Por el principio. Vamos pues con la intro. Nada que ver con la excesivamente corta de la primera parte, comenzaba ya con la imagen de *Gouki* seguido de la presentación de todos y cada uno de los luchadores. Mención especial un *Dan* que rompía con todo lo visto hasta ahora en introducciones... (parecía que gritaba y todo). En dicha presentación ya flipábamos con los personajes de la primera entrega de la saga ***Zero*** y nos quedábamos obsoletos pensando en quienes eran los nuevos *Gen*, *Sakura*, una joven que parecía estar enamorada del mismísimo *Ryu*, o *Rolento*, luchador que todos recordaríamos del ya mencionado ***Final Fight***. Además...¿quién no se acuerda de ese mítico ¡*Strit Faiter Siroou...CHÚ*!...



Lo primero que nos ofrecía ***Street Fighter Zero 2*** era un amplio repertorio de personajes... la friolera de 18 luchadores a nuestra disposición, 8 más que en la primera entrega. Además, los tres personajes ocultos de la primera parte estaban ya a nuestra entera disposición desde el principio. Una vez seleccionado nuestro protagonista nos daban a elegir entre varios modos de juego (velocidad, defensas... etc.) que determinarían o matizarían la dificultad de la partida.

Si volvemos a la jugabilidad, decir que se seguía con la historia de los *combos*, pero de un modo, llamémosle "*light*", ya que de un solo golpe los hacías, nada que ver con los *combos* actuales de otros juegos del género. Así pues y por citar algún ejemplo, teníamos magias de *Sakura* y *Sagat* que por sí solas hacían 6 y 7 *combos* respectivamente (doy por sabido que a estas alturas todos sabéis ya lo que es un *combo*). Además aparecía la posibilidad de personalizar tus propios *combos* con un nuevo movimiento llamado ***Custom***

STREET FIGHTER ZERO













llamado ***Custom Combo***, espectacular pero poco efectivo.

El juego en sí no era muy complicado. Vencer a unos cuantos luchadores (no todos) y si se preciaba te daban alguna sorpresa añadiéndote un personaje más, que dependería de quien llevásemos. Como punto a favor de esta secuela, podríamos decir que para cada luchador había un *último enemigo*, dependiendo, de nuevo, de la historia de nuestro protagonista.

Así pues, esta segunda parte, salvando estos aspectos, no llegó a ser más que una versión mejorada de ***Street Fighter Zero***, cuyas novedades eran varias, pero la fundamental, la incorporación de personajes "clásicos", ya vistos en nuestra maravillosa ***Champion Edition***. Para los incondicionales de la saga, una gozada, pero para el resto de jugadores, no resultó más que más de lo mismo, simple y llanamente. Lo mejor aún estaría por llegar.

Las conversiones domésticas siguieron las pautas de la primera entrega, es decir, mejor versión (y además esta vez con diferencia) la de **Sega Saturn**, de nuevo calcada a la placa original. A su vez salió su correspondiente versión de **Playstation**. En mi opinión... bastante pobre, dejando en el tintero bastantes detalles que a esas alturas ya nos sabíamos de memoria y los cuales echábamos de menos. Además salió una maravillosa conversión para **SuperNintendo**. El cartucho constaba de 32 Megas y es de lo mejorcito que tiene la 16 bits de **Nintendo**. Los personajes habían menguado de tamaño y por supuesto se habían quitado *frames* de animación pero se convirtió en una verdadera joya y en uno de los últimos juegos de esta gran consola. También y ya por último salió la conversión para **PC**, y bueno... ya sabemos como son estas conversiones... pixel por aquí, pixel por allá.

STREET FIGHTER ZERO 2 DASH

La verdad que este capítulo no deja de ser más que un mero *remake* **de *Street Fighter Zero 2***. Se trataba pues de un juego calcado, cuya única novedad era, aparte de algunas pinceladas gráficas, la inclusión de *Cammy* en el repertorio de luchadores.

La versión doméstica no tardó en aparecer; era el segundo CD, del recopilatorio ***Street Fighter Collection*** de **Sega Saturn** y **Playstation**.

STREET FIGHTER ZERO 3

Serían mediados del año pasado cuando salió la placa del tercer capítulo de ***Street Fighter Zero***. El guión de esta historia era corto, ya que volvía a rememorar los años juveniles de nuestros personajes preferidos, sólo que esta vez ya aparecían todos y cada uno de los personajes de la saga ***Street Fighter*** (bueno, todos menos *Guile*, al cual se accedería mediante el correspondiente truco). Como aliciente para los inconformistas del género, que quizás echaran de menos algún carácter nuevo, decir que también había novedades, tales como *R. Mika*, una luchadora de wrestling, *Karin*, y las supuestamente hermanas *Juri* y *Juni*. Veíamos que, como curiosidad, los 4 personajes nuevos eran féminas. Algo que muchos de nosotros agrade-cimos o por lo menos nuestros ojos.

Pero vayamos a lo que de verdad nos interesaba. ¿Qué nos traía nuevo esta tercera parte? Bien, el



entorno gráfico había cambiado bastante con respecto al dos, ya que los luchadores, nuevos, viejos y recuperados, gozaban de abundantes y curiosas animaciones. Además, se les había introducido algún que otro saludillo especial al comienzo de cada combate (así pues podíamos ver los sospechosos jugueteos entre *Ryu* y *Ken*, por nombrar alguno). Se podría decir que en cuanto a gráficos era espectacular en todos los sentidos; incluso el ***Zero Counter*** se había mejorado dándole una nueva sensación de fuerza que en las anteriores versiones carecía.

Las ilustraciones de victoria, la introducción (la cual se podía cambiar con otro truco), los finales e incluso las fichas técnicas al comienzo de cada partida, nos hacían disfrutar de esta joya a la cual le quedaba mucho por pulir todavía.

En cuanto a la jugabilidad, únicamente decir que brillante. La exagerada cifra de 31 luchadores, a los cuales se les unirían dos más ocultos, hacían un total de 33 personajes originales. Eso sin contar las múltiples versiones *evil* de bastantes de ellos. Era una sensación única. Teníamos a todos los personajes que siempre habíamos estado esperando, desde *Blanka*, *E. Honda*, *Fei-Long*, *T. Hawk* hasta, como ya he señalado antes, al mismísimo *Guile*. A los amigos del ***Final Fight*** se les unía un *Cody* vestido de preso (ya sólo les falta *Haggar*, ¿quizás en un ***Zero 4***? Además poseían tres modalidades de juego, (***X-ISM***, la clásica, ***V-ISM***, sistema basado en los ya citados ***Custom Combos*** y la ***Z-ISM***, la de la saga que nos referimos). Dependiendo de cada una de ellas, la jugabilidad cambiaba de un modo endiablado. Y si añadimos que cada luchador poseía al menos tres *Super*, teníamos juego para rato y horas.

Las melodías ya nada tenían que ver con las originales de cada personaje, así pues se iniciaba un nuevo repertorio de banda sonora ***Street Fighter***.

Una aspecto que llamaba la atención era que una vez llegado al último luchador, *Vega*, no nos podíamos permitir el lujo de perder el combate contra él, ya que se acababa la partida. Arriesgado y curioso al mismo tiempo.

Pasemos a las versiones domésticas, que parece ser que se me acaba el papel. Esta vez **Sony** se adelantó al resto de consolas. La versión **Playstation** salió enseguida. En Navidades concretamente. ¿Qué se podría decir de ella? Pues bien, era un juego bastante completo, al cual le habían incorporado todas las animaciones. El único problema era que, para que apareciesen, tenías que enfrentarte a tu mismo luchador (detalle comprensible sabiendo las capacidades técnicas de la consola de **Sony**). En cuanto a modos de juego ganaba algo más, ya que incorporaba dos muy curiosos. Hablamos del *World Tour Mode*, que como su nombre indica, se trataba de recorrer el mundo combatiendo contra unos y otros con el fin de subir un nivel de lucha que venía determinado al final de cada combate. El otro modo era el ya aparecido *Dramatic Battle* del primer *Street Fighter Zero*.

Aunque en un principio sólo podíamos elegir a *Ryu-Ken* o *Juri-Juni*, al final podías escoger a cualquier luchador, eso sí, en esta versión uno había de estar repetido, es decir, no podía haber más de dos luchadores diferentes en pantalla (detalle que sería corregido en las próximas versiones).

La jugabilidad era interminable ya que además contaba con la posibilidad de guardar partidas en un aparatito llamado **PocketStation**.

La siguiente fue para la recién nacida **DreamCast**. Juego clavadito a la recreativa, y con las mismas modalidades que la de **Playstation**. Hace unos meses salió la versión **Sega Saturn**, que nos sorprendió a todos cuando creíamos que estaba "muerta".

Esa ha sido la historia de la saga ***Street Fighter Zero***, que en mi opinión no es la mejor de todas, pero sí que es una de las que más me han gustado jugar. Ahora nos plantearíamos la pregunta, ¿para cuándo un ***Street Fighter Zero 4***?, ¿qué novedades incorporará?... pero eso amigos, es otra historia.

Guile
gdo0000@teleline.es



STREET FIGHTER III





La saga **Street Fighter**, el comienzo de todos los juegos de lucha, ha llegado a una nueva generación, tal como subtitula el primer logotipo de esta saga.



Esta saga, por una parte mantiene el viejo estilo ***Street Fighter***, pero al mismo tiempo introduce cambios drásticos que obligan a jugar en un plan más técnico, adaptando a luchadores más profesionales y aprendices en este tipo de juegos. Veamos los cambios y nuevos sistemas de la saga en general y cada entrega.

STREET FIGHTER III: THE NEW GENERATION

Uno de los grandes cambios en esta saga ya lo explica el título: La nueva generación. Aquí, *Ryu*, el personaje más querido y carismático de los juegos de lucha (tal vez a veces el más odiado, cuando la máquina te machaca...), ha dejado el puesto de protagonista para dar paso a *Alex*, un joven que busca la verdad de la fuerza, pasando por la venganza y el odio. Estos son los personajes de la primera entrega:

Alex: Como ya he dicho, el protagonista del juego. Es un gran luchador, su estilo de pelea se basa en golpes fuertes y llaves, nada de *uppercuts* ni ondas de energía. Eso no demuestra que sea un personaje difícil de manejar, ni que por lo contrario sea débil. Se basa en golpes directos (que por cierto, quitan mucho) y en mezclas técnicas de llaves.

Ibuki: Una *kunoichi* (ninja femenina) que habrá conseguido muchos fans por su apariencia, así como por su fácil manejo desde el principio. Siendo *shinobi*, sus golpes son rápidos y el personaje muy ágil. De lo contrario, sus ataques son muy flojos, pero *Ibuki* es uno de los personajes con más combos en *chain*, contando además con combinaciones de golpes especiales y súpers.

Dudley: Un boxeador británico que en su estilo recuerda a *Mike Bison*. La diferencia con *Bison* son sus golpes y *chain combos*, muy técnicos, que le marcan como un boxeador duro y rápido. Gracias a sus ataques, que le hacen avanzar muy rápidamente, *Dudley* es un personaje ágil, a diferencia de los personajes de ese tipo. Además de todo un caballero.

Elena: Una chica llegada de *Kenya* que sueña estudiar y conocer el mundo, así como otros guerreros fuertes. Su estilo de lucha es *capoeira*, y por supuesto sus golpes se basan en patadas de largo alcance. Es un personaje que te exige jugar a golpes sueltos usando estrategias, por su carencia de combos básicos.

Sean: Es el discípulo del ya conocido *Ken*. Su estilo y golpes intentan imitar al maestro. A diferencia de *Ryu* y *Ken*, no tiene "*hadoken*", sus ataques se basan en golpes físicos. Todo esto nos hace imaginar que *Sean* en un personaje malo, pero analizando el hecho de que sus ataques dejan rápidamente nockeado al personaje (lo que se conoce como "pajaritos"), nos damos cuenta de que es un personaje que en pocos golpes puede remontar una partida.

Necro: Es otro de los personajes que hacen imaginar que los rusos son todos unos raros. Un luchador parecido a *Necro*, de la antigua generación, es *Dhalsim*. Con esto ya habréis imaginado que su fuerte son los ataques de largo alcance. Aparte de eso, *Necro* es un personaje con los ataques el doble de rápidos que *Dhalsim*, y sus llaves tienen el mismo alcance.

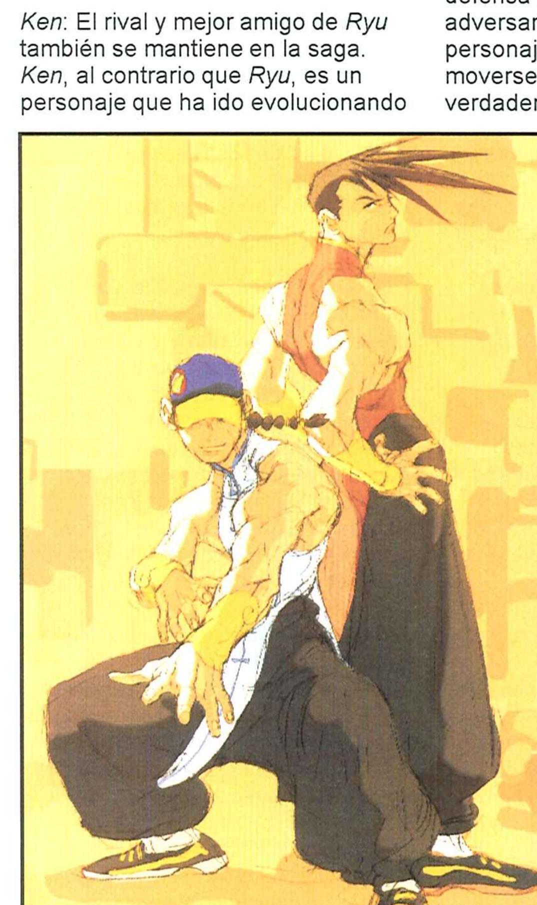
Oro: Un *sennin* (persona que intenta llegar al nivel de *Dios* con duros entrenamientos), que busca a alguien que merezca ser su discípulo. Sus magias están bien balanceados con bolas, *uppercuts*, llaves... Pero la utilidad de cada

ataque es muy diferente a la que suelen tener este tipo de ataques en otros luchadores. Como personaje, no parece humano. Es poco ágil, pero sus ataques son bastante útiles y raros.

Yun/Yan: Son dos hermanos hongkoneses que practican *kung-fu*, lo que les obliga a combatir totalmente cuerpo a cuerpo, basándose en combos rápidos y lluvias de combinaciones que impiden reaccionar al enemigo. En cuanto a las diferencias, no existe casi ninguna entre ambos, salvo en apariencia (parecen dos personajes de serie de anime).

Ryu: El héroe de la antigua generación, el seguidor de la verdad. Aunque ya no mantenga el puesto de protagonista, permanece en la saga. Su estilo de combate apenas ha dado cambios, salvo en un nuevo golpe. Eso es lo que aparenta. Lo que realmente ha cambiado son detalles que obligan al jugador a luchar con un nuevo estilo, manteniendo la misma manejabilidad que en los anteriores ***Street Fighter***.

Ken: El rival y mejor amigo de *Ryu* también se mantiene en la saga. *Ken*, al contrario que *Ryu*, es un personaje que ha ido evolucionando su estilo ofensivo. Aunque no tiene ningún golpe especial nuevo, podemos pensar que no ha cambiado nada, pero os daréis cuenta de que se trata de una versión de *Ken* más ofensiva que el de las otras sagas.



Gill: Este misterioso personaje es el jefe final de la saga, quitando el puesto al ya conocido *Vega*. El alcance de sus golpes, el daño que hace, un súper que resucita (!!??)... es todo perfecto.

Gouki: Si podéis encontraros con este personaje dando de hostias a nuestro amiguito *Gill*, entonces demostrareis que sois muy buenos en este juego. Como de costumbre, es un personaje abusivo, pero si superáis a este ogro atrapado en un interminable infierno de la lucha, demostrareis que sois sin duda uno de los mejores jugadores del personaje que manejéis.

Nuevos sistemas disponibles para los combates:

Blocking: Este sistema marcará la saga. Se trata de un modo de defensa que anula el golpe del adversario, dando a nuestro personaje la oportunidad de moverse primero. Digamos que la verdadera utilidad del *blocking* está en saber aprovecharlo para meter después un buen combo.
La forma de efectuarlo es dar un toque hacia delante al mando (para bloquear de pie) o hacia abajo (para bloquear abajo). Se puede hacer también en el aire.
Este totalmente nuevo sistema cambió mucho la estrategia a seguir en las anteriores sagas. Digamos que, al aprovecharnos este sistema el juego cambia, mientras que si no lo practicamos estamos desaprovechando un punto fuertísimo que puede marcar positivamente en la estrategia.

Stun Gage: Es una barra que nos indica en todo momento cuanto nos queda para caer en estado de *shock* (pajaritos). Cuando la barra se rellena, comienza el *shock* (tu pesadilla). Esta barra se va aumentando cada vez que se recibe un golpe o llave, reduciéndose según va pasando el tiempo. Para evitar que el enemigo se recupere, mientras se cubre de los golpes la barra se estabilizará. La velocidad de recuperarse de la barra, así como su longitud, cambia según el personaje, lo que hace que unos aguanten más que otros. Además, hay unos personajes cuyos golpes hacen que se rellene más rápido (y lógicamente otros que casi ni suben). Este os otro sistema que marca el juego y su estrategia.







Throw Guard: Cubrirse de las llaves normales. Al contrario que el *Guard Tech* que ya existió en ***Street Fighter Zero***, aquí realmente nos cubrimos de las llaves (en ***Zero*** nos soltamos, reduciendo el daño, aquí no nos quitan vida). La forma de llevar a cabo el *Throw Guard* es

STREET FIGHTER III

haciendo una llave al instante mismo en que nos la hacen a nosotros.

Leap Attack: Es un golpe medio que esquiva a los golpes bajos. Se efectúa dándole dos veces al mando hacia abajo y pulsando un botón. Hay diferencias entre cada personaje de daño y velocidad.

Super Arts Selection: Al escoger personaje hay que elegir entre tres súper ataques que tiene cada uno. Una vez seleccionado no se puede cambiar hasta el momento en que juguemos en modo *vs.* contra otra persona. Dependiendo del *Super Art* que escojamos tendremos que seguir una estrategia de combate.

Personal Action: A simple vista puede parecer el simple "*taunt*" (mosqueo), pero cada personaje guarda una habilidad especial (como golpear). Además, tiene el efecto de recargar la barra de súper.

Target (Chain) Combo: Es un sistema de combo que hace que un golpe normal pueda encadenarse con otro golpe normal, ataque especial o súper. Es parecido al sistema *Chain Combo*, pero el *Chain* se limita a *golpe flojo - medio - grande*, mientras que *Target* puede ser *Grande - Grande*.

Judgement System: Al quedar empatados, aparecerán tres chicas que juzgarán quién debe ser el campeón, según el modo de jugar que ha seguido cada uno.

Aparte de todos estos sistemas, también dejaron el *Rival System*, rodar en el suelo y aparecer un rival en medio del combate (dependiendo de cómo estemos jugando). Todos los sistemas se han usado de base en los dos siguientes ***Street Fighter III***.

Bonus Stage: No es nada nuevo, pero ya hacía mucho que no se veían fases de bonus. Aquí la pantalla de bonus se basa en hacer *blocking* a los balones que nos tiran. Esto sirve principalmente para practicar el nuevo sistema de defensa.

Este primer ***Street Fighter III*** se ve que es un ***SF*** que combina sistemas desarrollados en las sagas ***Zero*** y ***SFII*** (toda la saga, incluyendo ***Super***). También se nota que ese intento todavía no está perfeccionado, dando al mismo tiempo una sensación rara y nueva a los antiguos jugadores, así como un estilo sencillo para los nuevos.

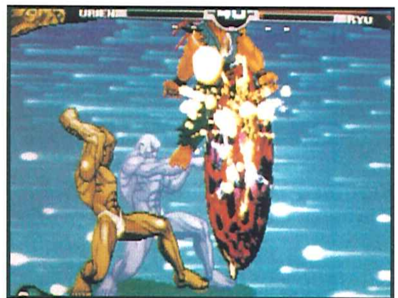




STREET FIGHTER III SECOND IMPACT: GIANT ATTACK

Este título vuelve a reflejar el contenido del juego, ya que la novedad es la inserción de dos personajes grandísimos que de un ataque nos hacen dar dos vueltas en círculo (lo menos).
Además de meter a los dos nuevos luchadores, cambiaron y mejoraron detalles de los sistemas que existían en la primera entrega, incluyendo además un nuevo método de juego. Veamos esos sistemas:





Remates aéreos y golpes con efecto de remate aéreo: Quitaron y aumentaron los golpes con efecto de remate. Esto se debe a que algunos personajes tenían combos semi-infinitos en la esquina de la pantalla, y además eran excesivamente fáciles de hacer, y abusivas en lo que a remate aéreo se refiere. De lo contrario aumentaron, siendo estos golpes más técnicos y difíciles de rematar, sin llegar a imposibles. Mantienen la ventaja de quitar mucha vida.

Blocking: Facilitaron y redujeron el tiempo que se queda inmóvil el contrario al hacerle *blocking*. Esto significa que cuando nos hacen *blocking* podemos reaccionar al contraataque con otro *blocking*, haciendo del combate algo más real.

Forma de hacer Leap Attack: Cambió a pulsar los botones de golpes medios (puño y patada). De este modo evitaban que *Leap Attack* saliese cuando se quiere hacer *blocking* (agachado, un toque abajo, mientras que *Leap* se hacía dos toques abajo). Este cambio evita que la gente con potras nos ganen, dejándonos insatisfechos por no salir lo que queremos hacer realmente.

Ex Arts: Este nuevo sistema lo que hace es potenciar ataques especiales ("*hadoken*", "*shoryuken*", etc.). El cambio que experimenta cada ataque potenciado es diferente, pero en general aumenta el daño. Se pueden clasificar en tres tipos de potenciamiento: 1.- Aumento del alcance; 2.- Aumento de la velocidad; 3.- Cambio de efecto. Se puede potenciar un

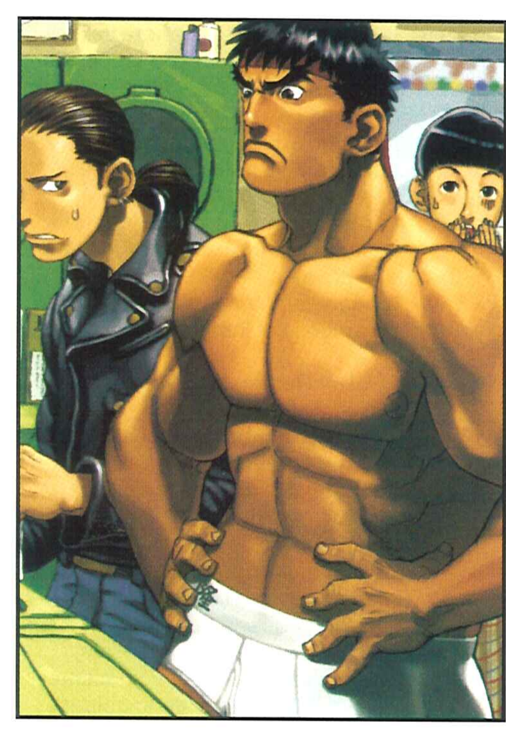
ataque gastando una parte de la barra de súper, pulsando dos botones de la misma línea en lugar de uno (por ejemplo, "*hadoken*" + puño medio y fuerte). Este sistema hace más ofensivo el juego, mientras que el primero parecía tender más a potenciar la defensa (excepto ciertos personajes). Más que nada, impresionante e impactante, como dice el título.

Los personajes: Antes he dicho que eran dos nuevos, pero en realidad se podrían marcar como casi cinco. Empecemos por los completamente nuevos.

Hugo: Un campeón de *Pressing* de Alemania, junto a su mánager *Poison*. Como se ve por el diseño, no tiene rapidez ni agilidad, pero su fuerza lo cubre y consigue resultados óptimos. Sus golpes se basan principalmente en llaves de varios tipos que son muy fuertes y útiles.

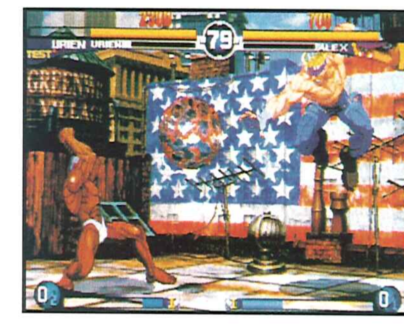
Urien: Un personaje misterioso parecido a *Gill*, el enemigo final. En lo que respecta a golpes y magias son también muy similares, pero sólo exteriormente, especialmente cambian en lo que quitan y el efecto en que repercuten en el rival (por supuesto, no llegan a la altura de los ataques de *Gill*, aunque quita mucho). Tiene largo alcance de golpes, pero su velocidad física es torpe. *Urien* es un personaje difícil de manejar ya que su estilo de lucha no es tan marcado como el de otros personajes, y la utilidad de los ataques no es lo que parece (la bola es rápida, pero nos deja inmóviles mucho rato; la carga de hombro es muy rápida, pero aún después de derribar, es el contrario el que tiene la preferencia para atacar antes). Tal vez es un personaje para jugadores más avanzados.

Gouki: Vuelve el ogro para encontrar a alguien que le supere y le muestre la respuesta que busca. Este personaje, al que recordareis por las palizas que ya os habrá propinado en otros juegos, puede por fin ser manejado. Mantiene los golpes ya aparecidos en anteriores ***SF***, y lógicamente su "*SyunGokuSatsu*" ("*Raizing Demon*"). Uno de las ventajas de *Gouki* se debe a los súpers con los que cuenta. El "*Metsu-Gou-Hadoken*" se puede hacer tanto en tierra como en aire, y es precisamente este especial aéreo el que mantiene siempre, además de poder escoger entre otros *Super Arts* y hacer *Raizing Demon*. Parece un detalle pequeño, pero no, es una gran ventaja. Su estilo de juego, como de costumbre, es parecido al de *Ryu* y *Ken*, pero marcando una línea diferente por la cantidad de ataques disponibles de diversos usos.

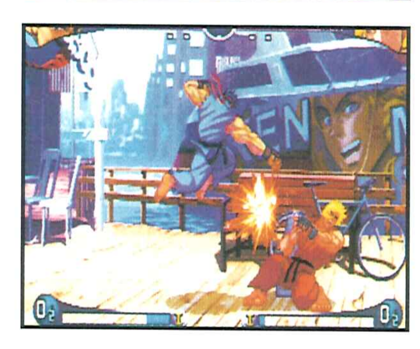


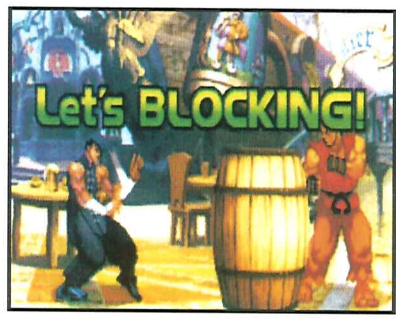
Yun/Yan: A *Yun* y *Yan* los dividieron como dos personajes totalmente diferentes. Aunque guardan ataques y movimientos comunes, el estilo de lucha es realmente muy distinto. Siguen siendo muy técnicos, manteniendo estrategias de la primera entrega. Lo que hace más fuerte a *Yun* es que ahora tiene más súper ataques, combos aéreos y golpes contundentes, mientras que *Yan* es más ágil y con mejores combos generales que golpean a ritmo, sin dejar que el contrario reaccione. También son especialmente diferentes en los *Super Arts*.

En este ***Street Fighter*** lo que **Capcom** ha querido hacer es perfeccionar detalles, acercándose más a su meta final. Es más profesional y jugable. Al mismo tiempo, la idea de *Ex Arts* crea una tensión y rapidez al juego en general (especialmente a la hora de jugar a dobles). Quizás lo malo es que ya es más profesional.









Cuando leáis este texto, **Capcom** habrá lanzado en Japón el ***Street Fighter III W Impact***, juego para **Dreamcast** que incluye las dos primeras entregas de ***Street Fighter III***. Dicen que tendrán cosas nuevas, y ya de entrada se puede seleccionar a *Gill*. Más cambios, en próximos números de ***Loading***.

STREET FIGHTER III





STREET FIGHTER III THIRD STRIKE: FIGHT FOR THE FUTURE

Capcom ha alcanzado lo que quería con la última entrega de la saga (al menos, eso han declarado). Esta vez se incluyen cinco personajes nuevos, entre los que encontramos a *Chun-Li*, la gran heroína que marcó un hito en el mundo de los juegos de lucha.

Se han incluido algunos cambios y ajustes en los sistemas, que son:

Grade Judge System: Lo más nuevo de este ***Street Fighter***. En cada combate, la máquina mide el nivel de nuestro combate. Cuanto mejor juguemos, más se marcarán los grados de dificultad (esto afecta al sistema de rivales, pantalla de bonus, aparición intermedia de personajes...).

Bonus Stage: Un nuevo bonus, además del conocido de los balones. Se trata de acabar con un coche en un espacio de tiempo determinado, que no es un mero bonus para destrozarlo, es en realidad una pantalla para practicar combinaciones de ataques y *Super Arts*.

Desaparición de algunos Target (Chain Combo) y aumento: Esto se debe al cambio de daños que se ha aplicado a esta entrega.

Llaves: Ahora se hacen pulsando los dos botones flojos (puño y patada). Se debe a que hasta ahora mucha gente se quejaba de que era muy sencillo hacer llaves, y que al tratar de dar un golpe fuerte (por ejemplo) acababan enganchando, a lo que se podían desenganchar, perdiendo la oportunidad de quitar vida (ahora para soltarse también hay que pulsar los dos botones). Este detalle dificulta la jugabilidad básica, pasando a un nivel de juego más alto.

Todos los personajes sufren cambios bastante grandes. Se trata de la cantidad de vida que quita cada golpe. En lo que respecta a combos, hicieron un ajuste muy bueno. Todo esto nos hace recordar viejos tiempos, ya que el hecho de restar mucha energía de dos ataques nos devuelve el miedo a equivocarnos, y la sensación de partirle la boca al otro (cosa que no disfrutábamos desde hace bastante).

También aumentaron los efectos dramáticos (bueno, no tanto como dramáticos) antes del combate, consistente en que los personajes hagan algo especial cuando se encuentran con otro con el que tiene relación (por ejemplo: *Ibuki-Makoto*, aunque actualmente desconozco lo que les une).

Personajes: desgraciadamente, en este momento se conoce poco sobre la historia de estos nuevos luchadores. Intentaré explicar los personajes con lo que nos hacen suponer y lo que **Capcom** ha confirmado hasta ahora.

Chun-Li: Esta policía china ha pegado un gran cambio físico en sus poses y golpes. Ahora se marca más su técnica, basada en *Tai-Chi* y *Kung-Fu*. Como personaje, también el manejo es diferente, aunque no ha cambiado su estilo de ataque de patadas. Los golpes especiales son básicamente los mismos, tratándose más de una *Chun-Li* sacada de ***Super Street Fighter II*** que de la aparecida en ***Zero*** (aunque se nota el punto de fusión de ambos estilos).

Twelve: Realmente estoy empezando a pensar que **Capcom** tiene algo contra los rusos. Un ser extraño creado como una máquina de matar. Se desconoce si hay alguna relación con *Necro* y *Gill*. Es un personaje defensivo. Por decir de alguna forma, sus golpes y las magias no son muy activas, limitándonos a la hora de atacar. Es más bien un ataque defensivo, reaccionando a cada movimiento del enemigo, y utilizando golpes

para avanzar y salir de momentos y lugares críticos.

Remy: Es *Guile* (por lo menos en cuanto a magias se refiere). Lo que **Capcom** quería ver con este personaje en un estilo de lucha como el de *Guile*, que se supone que ya no es útil por la existencia del *blocking*. Pretenden encontrar un nuevo estilo basándose en las técnicas de *Guile* que ya conocemos. Quitando esto, *Remy* es un personaje por una parte estándar (por su bola y chilena), y por otra tiene ataques largos medianamente rápidos y buenos. Sus golpes (incluyendo magias y súpers) son a la vez estándar y raros. Se pueden descubrir muchas posibilidades con este tipo.

Makoto: ¿Otro karateka más? No, esta chica es karateka de verdad. No tiene ataques como "*hadoken*", y su *uppercut* es muy diferente (por no decir inútil). Su estilo se basa todo en golpes normales, que son muy útiles y la marcan por quitar bastante, pero su movimiento a la hora de avanzar es de los más lentos. Por contrario, su "*quick dash*" es rapidísimo y el ataque de avance tiene una velocidad increíble. Para usarla bien tendríamos que jugar luchando al cuerpo a cuerpo avanzando con sus rápidos ataques de aire o tierra, o bien liarnos a repartir hostias sin pensar en nada.

Q: De este personaje misterioso se desconoce incluso si es humano o no. Lo vamos a clasificar entre los típicos personajes pesados, lentos y fuertes. Como todos imaginan al verle, sus ataques se basan en golpes contundentes más alguna llave. Por el contrario, son golpes rápidos que además le hacen avanzar bastante, cosa que no pasa en los otros personajes pesados. Esto cubre de sobra su lentitud de avance. Q nos puede aparecer como evento especial en medio de la partida. Dependiendo del nivel que llevéis en cierta cantidad de combates, estaréis obligados a pelear contra él.

Como ya he dicho, **Capcom** piensa que en este *SF* por fin han podido alcanzar lo que ellos pretendían, mientras que en los dos anteriores los veían como faltos de aprovechamiento, o como faltos de algo que los jugadores esperaban.

En esta última entrega se nota lo contrario, por la evolución de los sistemas ya existentes, que crean una amplio abanico de posibilidades, y un profundizaje de las técnicas en general.

Es una pena que no hayan incluido esta entrega en la versión de **Dreamcast**, ya que jugaremos a algo que en cierto modo es un atraso, aunque esté muy por encima de sagas como ***Zero***. Por otro lado, es lógico para el beneficio que **Capcom** le quiere sacar a toda la saga que no te la vendan de un tirón.

STREET FIGHTER III EN GENERAL. LA INTENCIÓN Y ADOPCIÓN COMO JUEGO DE LUCHA DE ÚLTIMA Y NUEVA GENERACIÓN

En el ***SFIII***, **Capcom** ha intentado crear algo que se adapte a los jugadores de última generación, y en ese intento no podemos negar que han perdido a una gran cantidad de jugadores antiguos, que no han sabido adaptarse al radical cambio.

En esta saga lo que más hemos podido distinguir son las grandes diferencias que han marcado a cada uno de los personajes, incluyendo una distinción que hace que el aspecto exterior de los karatekas sea en realidad común entre ellos, pero no sus ataques. Cuando profundizamos y perfeccionamos en sus técnicas vemos que hay un margen amplio de diferencias entre los antiguos karatekas y los actuales. Además, en este juego, más que dedicarnos a encontrar combos, lo que se necesita en encontrar una estrategia adecuada a cada personaje, combinando nuestro estilo de juego con su forma de ataque.

Si sois de los antiguos maestros, os aconsejo por lo menos jugar a última entrega, ***3rd Strike***. Notaréis que vuestra antigua maestría funciona, pero también que se puede llegar a mucho más, que podéis usar unos cambios que los personajes piden a gritos. Sobre todo lo notareis cuando juguéis con alguien que ya se haya adaptado a la nueva generación. No dejéis que ellos se lo crean, vosotros sois los







que habéis creado la base del juego en los años que han pasado desde el primer ***SFII***. Demostradles vuestra maestría y la diferencia de experiencia.

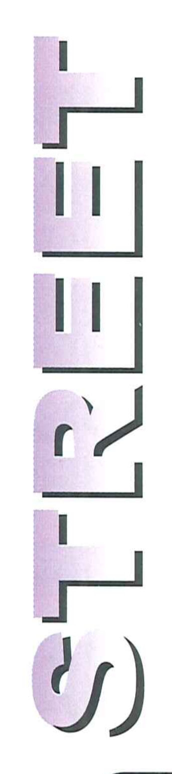
Si sois de la nueva generación, tened coraje y adelante con el juego. Mostrad las nuevas técnicas y estrategias en las que se basan los jugadores contemporáneos.

Se rumoreaba que **Capcom**, antes del lanzamiento de ***Street Fighter III***, se retiraba de los *arcades*, pero no fue eso lo que ocurrió, demostrando que **Capcom** todavía puede dar mucha guerra.

Espero que con este artículo los jugadores que estaban en contra de la saga se planteen jugar, afrontando este reto de **Capcom**, especialmente enfocado a maestros.

Animaos y *Fight for the Future!!*

Silvercat
silvercat@jet.es



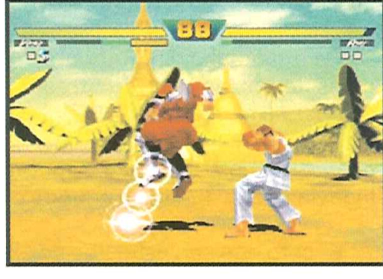
STREET FIGHTER EX



En la primera ocasión que me vi las caras con la esperada versión poligonal de ***Street Fighter*** no sabía exactamente qué pensar...
¿Me encontraba después de tantos años de espera ante ese juego 3D que había envenenado mis sueños? (videoconsoleros, se entiende)









Ahora no me cabe la menor duda, la saga ***EX*** es una de mis favoritas, pero no es precisamente un juego 3D. Se trata de un juego de lucha 2D con personajes poligonales, algún que otro ataque que se deslice en rotación (como la teleportación de *Gouki*), y unas cámaras que enfocan desde distintos puntos. Puede darnos la sensación de 3D, pero al menos la lucha no lo es (aclaro que los dos únicos juegos que usan las 3D son ***Virtua Fighter 3*** y la saga ***Soul Calibur***, ***Tekken*** tampoco es 3D real).

STREET FIGHTER EX

La historia nos sitúa en mitad del altercado con *Vega*, *Gouki* y *Evil Ryu*, planteándonos un ***Street Fighter II*** alternativo, en el que encontramos personajes del ***II*** mezclados con un elenco de luchadores nuevos bastante interesantes. Permitidme que profundice sobre ellos, ya que tras hacer las fichas de personajes he encontrado nuevos datos:

Allen Snider: Luchador americano que fue campeón hasta que en un torneo perdió en el primer combate contra *Ken*. Ahora trata de copiar su técnica para ser igual de fuerte. Quizá es el peor de los karatekas del ***EX***.
Cracker Jack: Era un guardia de *SHadowLaw* a quien dejaron al margen de una misión importante. Indignado, decide darle una lección a los principiantes que ahora trabajan para *ShadowLaw*. Es muy fuerte, especialmente cuando se le domina.
Blair Dame: Una chica que proviene de una familia millonaria europea. Usa técnicas muy fuertes de presas y patadas que nos recuerdan a *Blue Mary*.
Doctrine Dark: Este tipo trabajó una vez en las fuerzas especiales del *Coronel Guile*, y en un enfrentamiento con el grupo terrorista liderado por *Rolento* todo su grupo murió, menos él. La batalla le dejó emocionalmente inestable, y se escapó del hospital, escondiéndose hasta el momento en el que resurgió como *Doctrine Dark* (pido disculpas por el error de interpretación en su ficha, donde se dice que fue entrenado por *Rolento*). Es muy ágil (de los que más en este juego).
Pullum Purna: Es la hija de un millonario hindú. Un día, vagando por la mansión de su padre, pasó por la habitación de su abuelo. Éste era un hombre muy activo, eterno estudiante del hinduismo, y por alguna extraña razón se encontraba sentado, con una extraña mirada perdida en la nada. En sus manos había un libro en cuya portada ponía una sola palabra: *ShadowLaw*. *Pullum* decide viajar hasta *ShadowLaw* para verse con el hombre que le ha lavado el cerebro a su abuelo, acompañado por un guardaespaldas (*Darum*). Su técnica es muy buena, especialmente en ataques aéreos.
Darum Mister: Es un luchador de Wrestling patrocinado por un grupo millonario, con un modo de vida púramente lucrativo. Hasta el momento en el que le asignan la misión de escoltar a la hija de uno de sus patrocinadores, que desea viajar por el mundo luchando. Es muy fuerte, y quienes adoren jugar con *Zangief* verán nuevas posibilidades de juego en él.
Garuda: Un espíritu diabólico de la lucha. Tienes suerte si juegas y no has de enfrentarte a él.
Hokuto: Esta chica dejó el templo en el que vivía a los 17 años para encontrar a su hermano, que al parecer se perdió al ser poseído por una oscura confusión espiritual. *Hokuto* tiene unas técnicas muy depuradas y también la podremos encontrar en modo *bersecker*.
Kairi: Años atrás perdió la memoria, y se vé a sí mismo como un lobo que solitario en un mundo de caos. Tiene un estilo de lucha muy similar a *Gouki* (¿quién se lo habrá enseñado?).
Skullo Mania: Se trataba de un vendedor con no muy buena suerte en los negocios. Un día, para subir las ventas en unos carnavales, se puso un disfraz de superhéroe. Algo en su cabeza hizo clic cuando notó que despertaba gran entusiasmo a los niños y adultos, comprendiendo que debía convertirse en superhéroe. Su fuerza es regular, aunque sus ataques, pese a parecer estrafalarios, son muy útiles.

Al resto de los personajes ya los conocéis (*Ryu*, *Ken*, *Chun-Li*, *Guile*, *Zangief*, *Gouki* y *Vega*). La versión para **PSX**, denominada ***EX Plus Alpha*** incluía además a *Dhalsim* y *Sakura*, junto a *Evil Hokuto* , Evil Ryu y los androides *Beta* y *Ganma*.

El modo de juego era básicamente el mismo de todos los ***Street Fighters***, aunque los ataques sufrieron variaciones para dar un aspecto más "real", o al menos curioso (fijaos en los "*Tatsu-Maki-Sempu-Kyaku*"). Los superataques se dividían en una barra con 3 porciones que podíamos combinar a nuestro gusto uniendo los especiales (como en las versiones EX de medias raras **Capcom** para **PSX**). Y como novedad, la inclusion de un supergolpe presionando los botones de ataques fuertes (puño y patada), que dejaba con la guardia bajada al enemigo durante un breve espacio de tiempo.

STREET FIGHTER EX 2

En un principio parecía no diferenciarse mucho de la primera parte, incluso en lo que a gráficos se refiere (no son muy buenos). La plantilla cambia de luchadores, eliminando a una buena parte de los asistentes al ***Plus Alpha***. Entre los nuevos personajes encontramos a *Sharon* (que viene a suplantar a *Blair*), *Nanase* (hermana de *Hokuto* armada con un bastón, a mi gusto muy débil), *Hayate* (un samurai que parece sacado de ***Last Blade***), *ShadowGeist* (superhéroe artificial, bastante fuerte) y la recuperación poligonal de nuestro *Balrog* y el desenfrenado *Blanka*.

El único cambio especialmente importante en el juego es la incursión del *Custom Combo* de la saga ***Zero***, que es realmente más útil que en la susodicha saga.

Existe una segunda versión llamada ***Ex 2 Plus*** en la que se ha añadido a *Area*, *V. Russo*, *Sagat*, *Vega*, *Pullum* y *Darum*, que se supone debe aparecer en **PlayStation** y **Dreamcast**. Se ha anunciado también el lanzamiento de ***Street Fighter EX 3*** para **PlayStation2**, aunque el único cambio visto hasta ahora es un modo de lucha con 4 personajes a la vez en pantalla. A ver con qué más nos sorprenden...

Mr.Karate
Mrkarate@correoweb.com
!





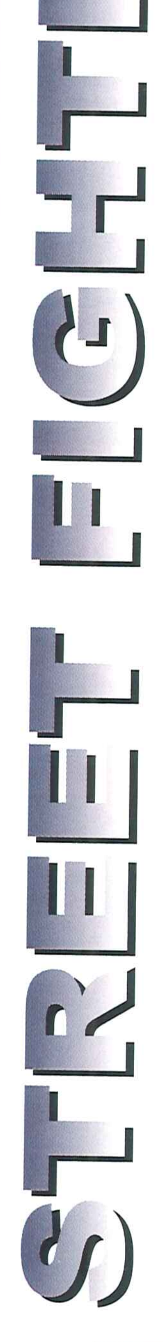










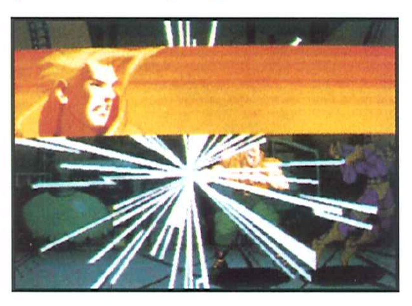


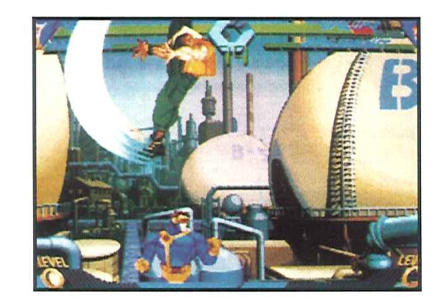
MEZCLAS IMPOSIBLES





La primera vez que oí hablar de **X-Men Vs Street Fighter**, no podía asimilar cómo sería la mezcla de dos arcades tan distintos como **X-Men** y **Street Fighter**. Luego, escuché que era un juego de dos contra dos, algo nuevo, una especie de *tag battle*. De esta manera aumentó mi incertidumbre y las ganas de verlo. Llegó el día, y el momento de una nueva saga de juegos de lucha *made in* **Capcom** había comenzado. Una saga que resultó ser un soplo de aire fresco para un género ya bastante trillado entonces, incorporando nuevas ideas, posibilidades y movimientos que servirían de referencia para futuros juegos de lucha.





La saga está compuesta por 3 arcades, que funcionan sobre la placa *CPS II* de Capcom. Dichos arcades son:

X-MEN VS STREET FIGHTER

Fue el primer juego de la saga versus y sentó las bases de las siguientes secuelas. Los combates son de dos contra dos, con la posibilidad de cambiar el personaje durante el mismo. La plantilla de personajes está formada por *Cíclope, Lobezno, Tormenta, Magneto, Pícara, Gámbito, Dientes de Sable* y *Juggernaut* por parte de los **X-Men**. En el lado de **Street Fighter** tenemos a *Ryu, Ken, Chun-Li, Nash, Vega, Dhalsim, Zangief, Cammy* y *Gouki* como personaje secreto. Así la plantilla de personajes seleccionables se eleva a 17, que no está nada mal si tenemos en cuenta las posibilidades y movimientos de los personajes, muy superiores a cualquier otro juego de lucha de **Capcom**. Hablando de las características del juego, os puedo decir que la compañía japonesa recogió las virtudes de sus mejores juegos de lucha y las incluyó en este **X-Men Vs Street Fighter**, así que podremos cubrirnos en el aire (incluso de los *superataques*) o correr y retroceder, como en la saga **Vampire**. Dispondremos del *chain combo* tambien original de **Vampire**, y que consiste en encadenar varios golpes en un *combo* comenzando desde los golpes débiles hasta los fuertes. De la saga **Street Fighter** recogerá la posibilidad de recuperarse de las llaves, el *Zero counter,* o rodar tras una caída. De **X-Men** y **Marvel Superheroes** los supersaltos, el sistema de barras de 3 niveles, el *aerial rave* mejorado (*combo* aéreo) y unos *superespeciales* demoledores. De cosecha propia, los *superespeciales* dobles de dos niveles, alejar al contrario al cubrirte y la posibilidad de rematar en el suelo durante un *combo.*

En cuanto al apartado técnico podemos destacar un diseño de personajes y animación soberbia, escenarios geniales (al estilo **X-Men** o **Marvel Superheroes**, es decir espectaculares) y una jugabilidad y control perfectos. Todos los golpes y *superespeciales* de los *Street Fighters* han sido retocados para poder competir con los superpoderes de los *X-Men*, siendo mucho más espectaculares (el tamaño de un "*Ha-do-ken*" normalito de *Ryu* es superior al "*Shinku Ha-do-ken*" de **Street Fighter Zero** y uno de sus *supercombos* comparable al "*Mega Optic Blast*" de *Cíclope*). Destaca también la sencillez a la hora de realizar los *superataques*, muy sencillos de combinar con golpes normales. Los *aerial raves* son un poco más complicados, pero una vez pillado el truco, son muy efectivos y espectaculares. La música y efectos sonoros están a la altura del juego: sencillamente magistrales. Los finales, como siempre, unas fotitos estilo **Capcom**. Como lado negativo una dificultad penosa (hasta un niño de tres años se acaba el arcade), *Apocalipsis*, un *boss* final que ocupa más de media pantalla y muy limitado en golpes (es original pero me hubiera gustado más otro tipo de jefe final), las llaves, que quitan demasiada vida y algún personaje descompensado, como *Lobezno*, que apenas quita energía en comparación con otros personajes, mucho más destructivos.

En definitiva un superjuego, ya un poco antiguo, pero un clásico para los amantes de los juegos de lucha 2D.



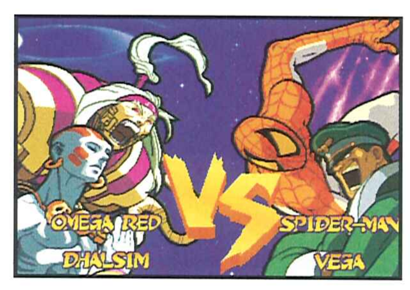






MARVEL SUPERHEROES VS STREET FIGHTER

El segundo capítulo de la saga hace una renovación del plantel de luchadores e incluye algunas novedades. Aparecen como nuevos personajes *Spiderman, Capitán América, Hulk, Blackheart, Shuma Gorath* y *Omega Red* por parte de los superhéroes **Marvel**, sobreviviendo sólo a la anterior entrega *Cíclope* y *Lobezno*. En cuanto a los *Street Fighters* debutan *Sakura* y *Dan*, permaneciendo la casi totalidad de los personajes de ***X-Men vs Street Fighter***. Y como personaje invitado el irrepetible *Norimaro* (*una especie de Chiquito de la Calzada Nipón* ^__^). En el aspecto jugable unas leves mejoras en los combos aéreos, la posibilidad de utilizar al compañero en mitad de un combate para golpear al contrario con un golpe especial sin necesidad de realizar un cambio, *superataques* dobles mejorados y las voces especiales que tenía el ***Marvel Superheroes*** cuando terminabas un combate con un *superataque*. También cabe destacar que se incluyeron 6 personajes secretos y nuevas músicas para los personajes. Los fondos son idénticos a los del primer capítulo, cambiando sólo el color e incluyendo algunas curiosidades como la presencia de la anciana tía de *Spiderman* o su jefe. Otro genial juego que no puede faltar en tu colección.





MARVEL VS CAPCOM



En la tercera entrega de la saga se da paso a los personajes más importantes de **Capcom** dejando a un lado a los *Street Fighters* (menos a los enchufados), exceptuando a *Ryu* (que además de sus típicos golpes incluye los de *Ken* y *Gouki*), *Zangief* y *Chun-Li*.

Como novedad tenemos a personajes míticos de la compañía nipona como son *Rockman, Capitan Comando, Jin Saotome* (***Cyberbots***), *Strider y Morrigan* (***Vampire***).

Por parte de los personajes **Marvel** repiten *Lobezno, Capitán América, Spiderman, Hulk* y *Gámbito* y entran de dos nuevos superhéroes, *Venom* y *War Machine*.

Como novedades se incluye la posibilidad de manejar a los dos personajes a la vez





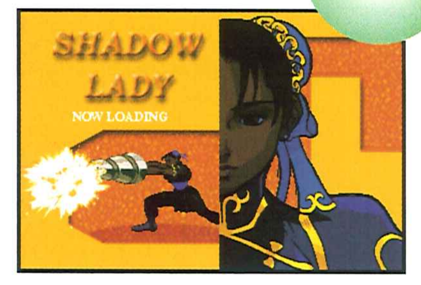




MEZCLAS IMPOSIBLES





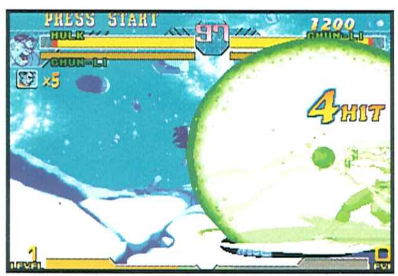












durante unos instantes y se introduce a un tercer miembro del grupo que sólo se usará para la ayuda en pantalla. Entre ellos encontraremos a antiguas glorias de **Capcom** y otros superhéroes de **Marvel** (*Sir Arthur* y *Thor* entre otros).

Además de estos, encontramos mediante pertinentes trucos a 5 personajes más (los cuales en realidad son luchadores ya existentes en el juego pero con distintos golpes).

Capcom acaba de anunciar la salida de una secuela de este último título, titulada ***Marvel Vs. Capcom 2***. No tenemos imágenes ni sabemos sobre los personajes que aparecerán. En cuanto haya algún dato seréis los primeros en saberlo.



VERSIONES SATURN

Para la máquina de **Sega** se realizaron las dos primeras partes de la saga:

X-Men Vs Street Fighter, el cual fue el primer juego de **Saturn** que utilizó el cartucho expansión de 4Mb de Ram que sirvió para hacer una conversión idéntica a la de la recreativa. Y ***Marvel Vs Street Fighter***, el segundo y de momento último título de la saga (esperemos que sean buenos y transformen la última entrega, aunque esto sea casi improbable), para **Sega Saturn** también, es una versión fiel a la original.

VERSIONES PSX

En la consola de **Sony** han aparecido de momento las dos primeras partes de la saga y se ha anunciado que la tercera entrega saldrá a la venta en Japón en breve.

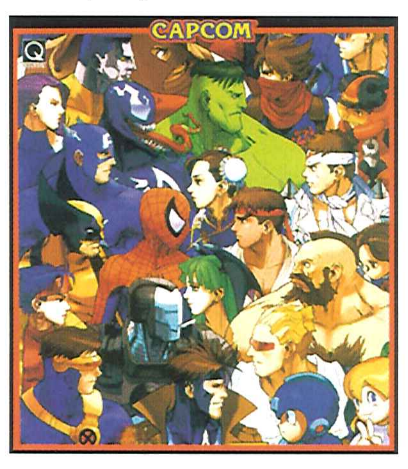
Estos dos juegos que en **PSX** llevan detrás del nombre ***EX Edition*** tienen una gran falta de animación por culpa de la poca memoria RAM que tiene esta consola, además sólo podremos jugar con uno de los dos personajes (el otro sólo se limitará a ejecutar los golpes especiales dobles), eso sí, si escogemos a los dos personajes iguales sí que se podrá efectuar el cambio a medio combate (aunque sea un poco triste cambiar de personaje y ver que sigue siendo el mismo). Todo y con eso, el que no tenga una consola **Sega** y sea un fanático de la lucha, haría bien en adquirirlos en **PSX,** ya que su espíritu sigue intacto (bueno, más o menos).

VERSIONES DREAMCAST

El mejor título de la saga fue transformado no hace mucho para la consola más potente que existe actualmente en el mercado, **Dreamcast**, y os preguntaréis porqué; pues posiblemente sea porque este juego tiene un ataque especial en el que usando tres *levels* podremos poner a los dos personajes en pantalla simultáneamente (el otro lo manejará la CPU), así que, imaginaos mover hasta cuatro personajes en pantalla, cada uno ejecutando sus golpes favoritos... Así que ya sabéis, con este título nos encontramos ante una conversión totalmente fidedigna a la recreativa.

Evil Ryu (morcer@teleline.es)
ZeroSith (zero@jet.es)

Agradecimientos a **Junker** por su pequeña ayuda para realizar este reportaje.



SNK VS. CAPCOM

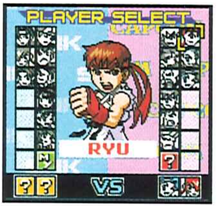


Se trata sin duda del acontecimiento más importante en lo que queda de siglo. La batalla entre los dos ogros de la lucha, SNK y Capcom, va a tener lugar con unos resultados más que positivos para los fans de ambas compañías, que arden en deseos de tener ya cualquiera de sus conversiones...













Será la primera versión en salir, y cuenta con un total de 26 personajes (13 por compañía). Se mezcla ***Street Fighter***, ***Darkstalkers***, ***King of Fighters*** y ***Samurai Spirits***. Tiene varios modos de juego y pruebas de habilidad con los personajes más conocidos.

VERSIÓN NAOMI

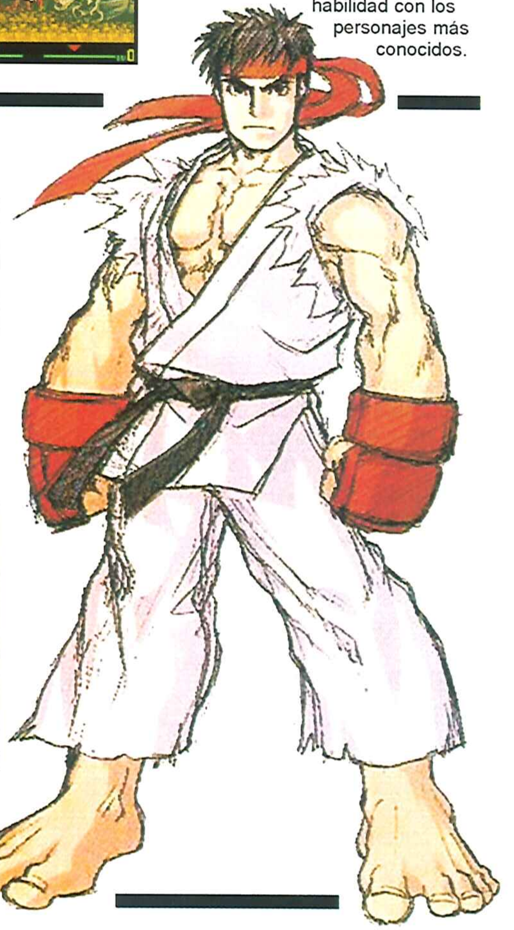








Estas fueron las primeras pantallas que se ofrecieron de la versión *arcade*, que está siendo desarrollada por **Capcom** bajo la placa *Naomi* (**Dreamcast** para recreativos). Se puede apreciar que el acabado no es perfecto, ya que pertenecen a una beta en pleno comienzo. Para más imágenes, consultad los números de ***Loading***.



SNK VS. CAPCOM

POCKET FIGHTERS



Capcom ha realizado a partir de los personajes del ***Super Puzzle Fighter*** un juego "*one vs one*" con los luchadores igualmente en *Super Deformed*, realizando un "*cocktel*" entre un ***Street Fighter*** normal y el ***Super Puzzle Fighter*** dando como resultado el juego de lucha más gracioso de toda la factoría **Capcom**, el ***Pocket Fighter***.

Tenemos a nuestra entera disposición a diez personajes seleccionables desde el principio y a dos más realizando un complicadísimo truco, ¿que cómo se realiza este truco? Pues dándole una vez a la derecha en el panel de luchadores... es muy difícil ¿no?...

Los personajes con los que podemos jugar son: *Ryu* (cómo no, qué espeso), *Ken*, *Chun-Li*, *Sakura*, *Morrigan*, *Lei-Lei*, *Felicia*, *Zangief*, *Guiki*, *Dan*, *Ibuki* (del ***SF III***) y *Tabasa*, todos ellos como ya he dicho en *Super Deformed* (no sé cómo pueden luchar con esas cabezotas...).

El procedimiento del juego es muy parecido a cualquier ***Street Fighter***, es decir, dos personajes salen a darse mamporros y fin... claro está endulzado con los graciosos movimientos y coloridos escenarios (en los que podremos ver a personajes de otros juegos de **Capcom** como a *Ryu* y *Nina*, los protas del ***Breath of Fire III***). Los movimientos normales se hacen de la misma manera que siempre y los especiales son más sencillos de realizar, mostrando incluso en la pantalla un gráfico explicativo de cómo realizarlos, por lo que parece este título está destinado a niños pequeños, pero no es del todo cierto puesto que la cosa se puede complicar bastante si se decide jugar en niveles de dificultad superiores.



Pocket Fighter posee curiosos combos en los que a los personajes le salen por obra de arte entre las manos los artilugios más insospechados que te puedas imaginar para propinar todo tipo de mamporros, cosas como señales de tráfico, bazucas, espadas, apisonadoras, pistolas, balones y otras muchas cosas más totalmente absurdas, al realizar estos combos muchos de los luchadores además se disfrazan de personajes de otros juegos de **Capcom** como de ***Resident Evil***, la saga ***Megaman***, ***Muscle Bomber*** o simplemente de pingüinos, caballos, ballenas o cualquier cosa que no tenga nada que ver con ***Street Fighter***.

Con tan sólo tres botones podemos realizar todos los ataques, un botón es el puño, otro la patada y el tercero el golpe fuerte (que es cuando utilizan las cosas raras).

Al igual que en el ***Super Puzzle Fighter***, las gemas de colores también hacen acto de presencia, pudiendo utilizarlas para diversas cosas, estas gemas nos potencian los golpes normales, por lo que cuantas más tengamos más fuertes y contundentes serán estos. También podemos coger unas bolitas con distintos signos como el rayo, fuego, piedra... que las podremos lanzar a la cabeza del adversario causándole diversos estados como la petrificación, congelación, etc...

Un hecho que hace importante a este juego es que nos da la oportunidad de poder jugar con personajes que no están en ningún juego de lucha perteneciente a **Capcom** y de consola (por ahora...) como *Ibuki* del ***SF III*** o *Tabasa* y la posibilidad de realizar ataques y especiales sólo vistos en ***Street Fighter III***.

Solid Snake
Solid_snake_@mixmail.com







SUPER PUZZLE FIGHTERS





Este **Street Fighter** no es de lucha por muy raro que parezca, como su nombre indica, este juego consiste en realizar puzzles al igual que en otros títulos como pueden ser **Puyu Puyu** o **Colums**.

En este título podremos ver a personajes tan típicos como *Ryu* o *Chun-Li* pero de una manera algo diferente, ya que todos los componentes de este juego son *Super Deformed* dándole el toque justo de gracia que poseen prácticamente todos los títulos de estas características.

En el juego disponemos de 8 personajes iniciales que son: *Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Morrigan, Lei-Lei, Donovan y Felicia,* sumándoles otros cuantos mas ocultos como: *Dan, Gouki,* el papelito que lleva en la frente *Lei-Lei, Devilot...*

Como veis, los personajes de este juego no tienen por qué ser de la saga **Street Fighter**, ya que podemos elegir a miembros de los **Vampire Hunter** o incluso de otros títulos de **Capcom**.

Lo que tenemos que intentar hacer en el **Super Puzzle Fighter** es juntar el mayor número posible de piezas de un mismo color para ir formando cubos cada vez mayores, cuanto más grande sea el bloque formado del mismo color, más piezas le tiraremos a nuestro contrincante al romperlo, para romper estos cubos necesitamos unas bolitas del mismo color del que sea el bloque que queremos destruir (estas bolitas de colores van cayendo por la pantalla) y al juntarlas pues nos quitaremos todas las piezas echándoselas al otro jugador, el que antes toque con las piezas el borde superior de la pantalla pierde, así de simple.

Podréis comprobar que este juego es uno más de los cientos y cientos que existen de estas características, destacando eso sí por su gran jugabilidad y simpatía.

El personaje que elijamos saldrá en mitad de la pantalla encarándose con el de nuestro adversario, para realizar los distintos ataques de estos personajes no tendremos que realizar los típicos movimientos, en este juego según la cantidad de piezas que rompamos, los luchadores realizarán golpes normales o especiales, todo esto en formato *SD*.

Un fallo que posee este juego es el hecho de que algunos personajes son mejores que otros ya que la forma de lanzar las piezas no es la misma para todos, de esta manera llevar por ejemplo a *Felicia* es mucho peor que manejar a *Gouki,* que lanza los bloques de forma más difícil de destruir. Esto hace que si lo que quieres es ganar, no puedas elegir al personajes que más te guste sino al mejor de todos, quitándole así muchos puntos...

Un modo muy adictivo que posee este título es el llamado *Super Puzzle Mode*, en el que tendremos que ir abatiendo a todos los personajes un gran número de veces para ir sacando poco a poco escenarios nuevos, más melodías (una de ellas cantada por *Sakura*), personajes ocultos, chistes absolutos (protagonizados por los personajes del juego, son totalmente absurdos), ilustraciones y muchas otras cosas más que alargan bastante la vida del juego.

Super Puzzle Fighter es un buen juego para divertirse un rato con los amigos, reírse de las tonterías que hacen los personajes y ejercitar un poco el "*coco*", ahora bien, si lo que os gusta es daros de mamporros con toda cosa viviente os habéis equivocado de título...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com









CURIOSIDADES A TENER EN CUENTA

SIN DUDA HAY COSAS QUE LE DEJAN A UNO FLIPANDO CUANDO SE TRATA DE REUNIR INFORMACIÓN SOBRE LAS DISTINTAS ETAPAS DE STREET FIGHTER, Y LOS TRAPICHEOS QUE SE HAN LLEVADO A CABO CON ELLAS PARA QUE CAPCOM AMÉRICA Y CAPCOM JAPÓN SE PONGAN DE ACUERDO.
A VER SI CON ESTAS DOS PÁGINAS OS PUEDO ACLARAR EL MÁXIMO NÚMERO DE DUDAS POSIBLES...

1.- ORDEN CRON ´ OLOGICO DE LOS ACONTECIMIENTOS Y LAS DIVERSAS ENTREGAS DE LAS SAGAS



1.- *Ryu* y *Ken* son aceptados como alumnos por el maestro *Gouken*, mientras *Chun-Li* entrena con su padre y *Gen* (amigo de la familia). Otros luchadores a los que después conoceremos desarrollan sus habilidades con fines únicamente profesionales.
2.- Pasan unos pocos años, y *Gouki*, hermano del maestro *Gouken*, asesina a éste para acelerar el entrenamiento de *Ryu*. *Ryu* parte por el mundo en busca de adversarios a los que vencer y de los que sacar nuevas ideas para perfeccionar su estilo de karate.
3.- *Ryu* se presenta al torneo mundial *World Warriors*, organizado por un tipo misterioso que se oculta tras *Sagat*, el luchador de *MuaiThai* conocido por ser el mejor en su letal estilo de combate. *Sagat* pierde el trono de campeón contra *Ryu*.
4.- Pasa algún tiempo. *Vega* sale de las sombras interesado en el luchador japonés. *Shadowlaw* empieza a ser investigada por la policía internacional por su posible implicación en temas de narcotráfico y asesinatos. *Nash* muere al ser descubierto en la investigación.
5.- *Ryu* vence a *Vega* con la ayuda de *Ken* y *Rose*. Aunque *Guile* trata de atrapar al dictador para que pague por sus crímenes, Vega desaparece, y nadie vuelve a saber más de él.
6.- Pasan 10 años desde que se inicia el *World Warriors*. Un tipo llamado *Jill* irrumpe haciendo mucho ruido. Parece interesado en reunir a todos los hombres más fuertes del mundo, pero ¿con qué intención? *Ryu* aparece como uno de esos luchadores, aunque ya no es el principal personaje. La historia se centra ahora en otro luchador llamado *Alex*...

El orden de los juegos, pese a su extraña evolución en la puesta en venta, es el siguiente, según las sagas:

STREET FIGHTER WORLD WARRIORS - STREET FIGHTER ZERO (paso intermedio entre el 1 y el 2)
STREET FIGHTER II - STREET FIGHTER EX (que son cronológicamente la misma saga)
STREET FIGHTER III (toma lugar unos 4 años después de Street Fighter II)

2.- CURIOSIDADES SOBRE LA PROGRAMACION

¿Recordáis que en ***Street Fighter II*** *Ryu* y *Ken* solían lanzar esporádicamente un *ha-do-ken* de color rojo? Pues resulta que era un error de programación que intercalaba colores erróneos en lo que debería ser una honda azul. Este hecho fue tapado por **Capcom**, que lo disimuló metiendo un auténtico *ha-do-ken* de fuego en modo random en el *Super Street Fighter II*, con propiedades de fuego (o sea, si dañaba al oponente, éste se prendía en llamas, no como en el *ha-do-ken* real).

Tres cuartos de lo mismo sucedió con el *uppercut koh-ryu-ken* de *Dan*. En ***Street Fighter Zero 2***, de vez en cuando, al efectuar *koh-ryu-ken*, Dan se quedaba momentáneamente de color blanco. Esto se debía a que se descuadraban los *frames* de animación, y uno de ellos desaparecía. ¿Qué hicieron? Pues resulta que el *uppercut* de *Dan* es autoprotectivo, o sea, que al hacerlo es tan fuerte que le sirve de protección desde que empieza a subir hasta que se posa en el suelo (cosa que no pasa en el *sho-ryu-ken*). Entonces, en el ***Zero3*** *Dan* vuelve a parpadear en modo random (de vez en cuando), y cuando lo hace es vulnerable a cualquier ataque, o sea, que se le puede hacer cualquier golpe, que no lo para.

Por último, daros este dato curioso: para ***Super Street Fighter II***, **Capcom América** y **Japón** se pusieron de acuerdo en crear un luchador cada uno a su gusTo. De ahí nacieron *Fei Long*, *Dee Ja.*, *Cammy* y *T.Hawk*. ¿Sabríais distinguir cuales fueron creados por los americanos y cuáles por los japoneses? ¡Por supuesto! *Fei Long* y *Cammy* son invenciones japonesas. ¿Acaso no son patéticos *Dee Jai* y *Thunder* Hawk? Normal, son productos *made in USA*...

3.- CAMBIOS EN LOS NOMBRES DE LOS LUCHADORES

Este es un tema que puede dar quebraderos de cabeza a quienes no tengan ni idea del hecho de que los americanos, simpáticos ellos, trasteasen los nombres de varios personajes en ***Street Fighter II*** para que quedase "más de acuerdo con sus ideales".

Todo comenzó con el orden de tres de los jefes finales del original ***Street Fighter II*** (*Bison*, *Balrog* y *Vega*). Originalmente, en Japón se llamó *Mike Bison* al boxeador (en honor al polémico mulo americano *Mike Tison*). Esta parodia no le hizo demasiada gracia a **Capcom América**, que prefirió cambiar el orden de los nombres antes que enfrentarse a una querella por plagio de los mánagers de *Tison*. De este modo, el español cambió su nombre de *Balrog* a *Vega*, y el enemigo final dejaría de llamarse Vega para ser *M.Bison* (¿quién no le llamó nunca *Mister Bison* interpretando así la "*M.*"?). Lo curioso de cambiarle el nombre a *Mike* es el hecho de que este luchador ya aparecía en el ***Street Fighter 1***, precisamente con ese nombre (**Capcom América** nunca ha confirmado que *Mike* y *Balrog* fuesen el mismo personaje para no pillarse los dedos).

Por otro lado, tenemos la graciosa anécdota a la que después se enfrentaron los americanos. ¿Recordáis la frase de *Ryu* al vencer en ***SFII*** que decía :"*You must defeat Sheng Long*"? Todo el mundo pensó que *Sheng Long* era una persona, el maestro de *Ryu*, quién en realidad se llama *Gouken*. *Sheng Long* es el nombre chino que corresponde al ataque *Sho-Ryu-Ken* (*Dragón Volador*). Hay quienes inventaron el rumor de que en el ***Street Fighter III*** aparecía *Sheng Long* como personaje oculto. Fijáos en las imágenes de la derecha. ^_^ ¡Cómo se lo curran!

El caso de *Gouki* tiene lugar a partir de que los americanos ven este nombre extraño, y prefieren renombrarlo como *Akuma* (palabra que quiere decir *Demonio* en japonés, y cuyo símbolo *kanji* aparece escrito en la espalda). Y obviamente, no se llama *Gouki Long*. Tan sólo se le conoce como *Gouki* (ya sabéis que lo de *Long* viene del lío este del *uppercut* de *Ryu*).

Ya para acabar, el último gran fallo de los americanos. Se trata, cómo no, del nombre de *Nash*. Poco podían imaginar los *USAs* que el amigo muerto de *Guile* iba a reaparecer vivito y coleando en la saga **Zero** (también renombrada como ***Alpha*** en USA). Pues sí, imagino que se llevaron un buen palo cuando se dieron cuenta que americanizar *Nash* por *Charlie* había sido un error del que después tendrían que rectificar en continuas ocasiones. ¡Si os metieseis las manos donde ya sabéis no os pasaría eso! A ver si dejan de meter la zarpa donde no les llaman...

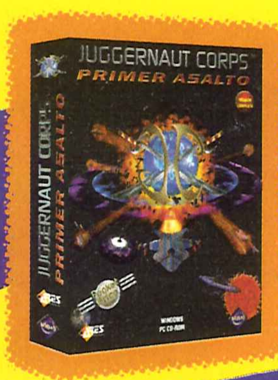
FALSAS SECUENCIAS DE COMBATE ENTRE EL SUPUESTO SHENG LONG Y RYU DE SFIII

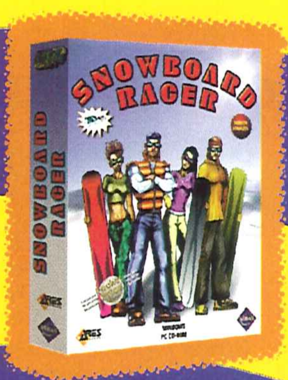


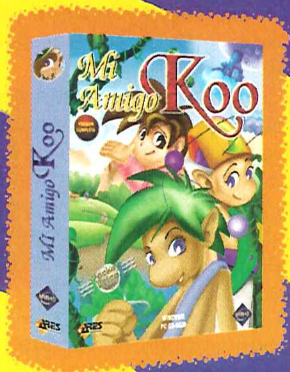






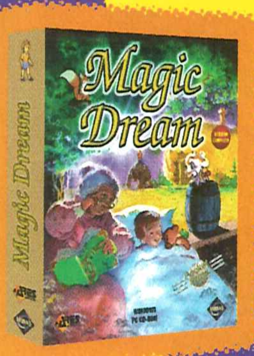




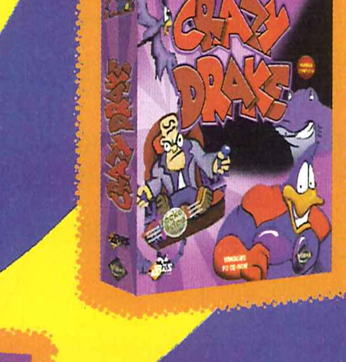


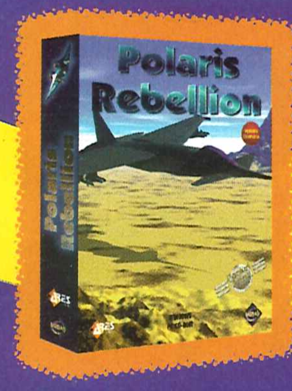


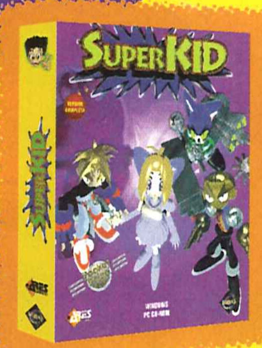
Los Juegos más Cañeros









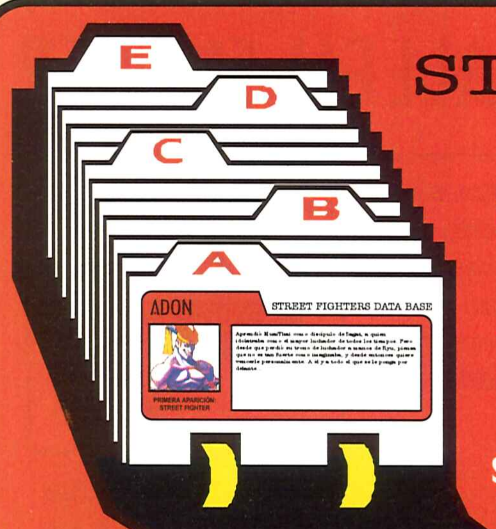












STREET FIGHTERS DATA BASE

Después de varios años buscando todo tipo de datos sobre los distintos luchadores aparecidos, tenemos el placer de ofreceros el fichero más detallado jamás creado sobre los Street Fighters.
Todo aquello que escuchaseis alguna vez sobre los personajes que aquí se reflejan que no se corresponda con lo que decimos, olvidadlo, no son más que mentiras inventadas por quienes dicen saber del tema. Seguro que encontraréis orígenes de personajes que jamás imaginasteis.

Fichas elaboradas por Mr.Karate y SilverCat

ADON

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER

Aprendió MuaiThai como discípulo de Sagat, a quien idolatraba como el mayor luchador de todos los tiempos. Pero desde que el gigante tailandés perdió su trono de luchador a manos de Ryu, piensa que no es tan fuerte como imaginaba, y desde entonces quiere vencerle personalmente. A él y a todo el que se le ponga por delante...

ALEX

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

Sus padres están muertos. El amigo de su padre, Tom, es un instructor militar, a cuya hija de 14 años Álex trata como una hermana. Un día, Tom quedó muy malherido al ser atacado por un grupo de personas, y Álex busca al responsable que mueve los hilos de esa gente. Tiene un vacío interior que le impide ver hasta qué punto llega su fuerza. Su forma de ser es muy directa. Dice las cosas claras, y eso a veces le trae problemas.

STREET FIGHTERS DATA BASE

ALLEN SNIDER

Era el karateka más fuerte de los EEUU hasta que se enfrentó a Ken. Al perder, Ken le dijo: -"Eres como una rana en un charco"-, o sea, que se cree el más poderoso, pero en realidad, lo era sólo de un sitio pequeño. Sin embargo, Allen entendió que le decía que era fortísimo. Desde su derrota lucha copiando a Ken.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX

STREET FIGHTERS DATA BASE

AREA

Su padre es un inventor un tanto despreciado por los grandes inventores del mundo. Para que se reconozca la valía de los inventos de su padre, Area lucha con los tipos más fuertes usando diversos inventos especialmente creados para el combate. Ella tiene grandes posibilidades de superar a su padre.



PRIMERA APARICIÓN: S. FIGHTER EX 2 Plus

STREET FIGHTERS DATA BASE

BALROG

Se trata de un psicópata español, entrenado en el arte del ninjutsu por un oriental. Su adoración por todo lo bello (incluyéndose a sí mismo) y su pensamiento de que sólo los elegantes deben sobrevivir, le hacen poderoso. Es uno de los hombres de confianza de Vega, y fue quien asesinó al padre de Chun-Li en nombre de la organización Shadowlaw. Su técnica ninjutsu ha sido modificada con ataques elegantes que muestran lo mejor de sí.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

BIRDIE

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

Su máxima meta era entrar a formar parte de la élite de luchadores de Shadowlaw, ocupando el puesto que poco después obtuviese Balrog como ayudante del mismísimo Vega. Pero le consideraban estúpido e inadecuado para entrar a formar parte de la organización. Quiere demostrar que es incluso más fuerte que Vega, y piensa que algún día Shadowlaw podrá ser suyo.

BLAIR DAME

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

Esta fuertísima chica está incluida junto a Pullum en la lista de las mujeres más ricas del mundo. Como se aburría, decide irse por el mundo a pelear junto a su amiga. No pretende conseguir nada por pelear, sólo divertirse.

BLANKA

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER II

Jimmy viajaba en avión cuando era sólo un niño. Cuando sobrevolaban Brasil, el avión sufrió un accidente al atravesar una fortísima tormenta eléctrica, estrellándose en medio de la jungla. Jimmy fue el único superviviente, encontrándose ahora ante una naturaleza llena de peligros. Su cuerpo había quedado mutado por la electricidad. Rápidamente se adaptó al nuevo medio, aprendiendo ataques de monos y leones para poder sobrevivir.

STREET FIGHTERS DATA BASE

CAMMY

Fue el prototipo inicial de soldado reforzado Shadowlaw. En una misión, por accidente, empezó a recuperar la consciencia, revelándose contra Vega. Se escapa, y mandan a Juli tras ella. Pasa algún tiempo hasta que una brigada especial británica le encuentra con la memoria perdida, brigada de la que acabará siendo miembro. Cammy tiene acceso libre a muchos sistemas de Shadowlaw, por lo que Vega la considera un peligro.



PRIMERA APARICIÓN: SUPER S. FIGHTER II

STREET FIGHTERS DATA BASE

CHUN-LI

Desde muy joven, Chun-Li quiso ser detective de la policía de China. Cuando consiguió su adorado trabajo, una de las primeras misiones que le encargaron estaba relacionada con la desaparición de su padre. Una vez eliminado Vega, comienza una nueva misión en la que ayudará a una pequeña niña a encontrar a los responsables de la muerte de sus padres (la hermandad de Gill). Chun-Li Ha creado su propia técnica mezclando estilos de KungFu.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

STREET FIGHTERS DATA BASE

CRACKER JACK

En un bar de Escocia un periodista pregunta al dueño: -"He oído que en el último combate de Balato (rey del mundo de luchadores por dinero) un tipo va a intentar interferir"-. Entonces, un hombre con sombrero quita a un mafioso que tenía delante de un golpe, y dice: -"Él también sabrá que voy a interferir para enfrentarme en la final. Gracias al Scotch de este bar tengo la confianza de que va a ser un combate divertido."- El dueño del bar: -"Todos los clientes del bar confían en ti. No nos defraudes."-



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX

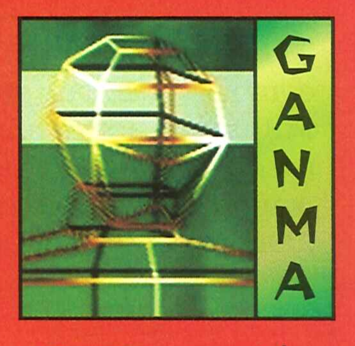
CYCLOIDS

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
S. F. EX PLUS ALPHA

Beta y Ganma son dos prototipos experimentales de soldados creados a través de la teccnología en la isla de Shadowlaw. Su poder reside en usar ataques de los luchadores más poderosos que los androides de rastreo han encontrado por el mundo.



PRIMERA APARICIÓN:
S. F. EX PLUS ALPHA

CODY

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
FINAL FIGHT

Al poco tiempo de salvar su ciudad (MetroCity) de la amenaza de la banda MadGear, Cody entra en prisión, ya que se vuelve muy violento. Esto se debe a que parece no tener una meta en la vida, y pelea con todo el mundo, buscándose problemas con la justicia. Se escapa de la cárcel constantemente, y dentro de ella hace lo que le da la gana. Se ha ganado la fama de gran luchador y cuando está en libertad le acosan para combatir.

DAN HIBIKI

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO

Su padre fue asesinado por Sagat en el pasado, y lo que más desea es llevar a cabo una venganza. Aunque fanfarronea con todo el mundo, no tiene realmente gran confianza en sí mismo, lo que le lleva muchas veces a atacar a la desesperada. Es un gran amigo de Blanka, ya que en una ocasión le salvó la vida (le llama Jimmy). No es mal tipo, y su carácter le hace parecer algo tonto...

STREET FIGHTERS DATA BASE

DARUN MISTER

El bravo y poderoso guerrero del templo. Elegido como el guardián protector de la nueva reina Pullum, le acompañará a todas partes para asegurarse de que nadie la daña. En fin, que es un canguro. Uno de sus sueños es luchar contra Zangief para medir sus fuerzas con el legendario "Ciclón Rojo"...



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX

STREET FIGHTERS DATA BASE

DEE JAI

Es un DJ de discoteca que un día perdió el ritmo, y para recuperarlo se metió en el mundillo de las peleas callejeras. Dice recuperar el feeling cada vez que golpea, obviamente, siguiendo el ritmo...



PRIMERA APARICIÓN: SUPER S. FIGHTER II

STREET FIGHTERS DATA BASE

DHALSIM

Dhalsim es un guerrero indio del fuego con buenas intenciones que lucha para salvar a su pueblo. Ha alcanzado el máximo nivel en su filosofía y trata de luchar evitando dañar al contrario, pero logrando la victoria. Tiene una gran fuerza espiritual y puede ver el bien y el mal en el corazón de la gente. Sus llamas no queman realmente, son proyecciones de energía espiritual que aturden y dan la impresión de fuego. Tiene mujer e hijo.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

DOCTRINE DARK

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

La lucha es su modo de sobrevivir. El centro de entrenamiento de mercenarios es el lugar más parecido al infierno, y para sobrevivir debía acabar con todos sus compañeros, o de lo contrario, ellos acabarían con él. Su maestro fue Rolento.

DUDLEY

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III

Su padre era un aristócrata millonario, y cuando Dudley era joven, lo perdieron todo. Se hace boxeador para conseguir fortuna y recuperar de entre todas sus antiguas pertenencias familiares el coche, que adoraba. Parece ser que el grupo de Gill estaba detrás del hecho de que la fortuna de su familia se fuese al garete. Es muy duro consigo mismo, aunque con los demás es muy amable.

EAGLE

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

Un policía británico perteneciente al Servicio Secreto de su Majestad. Los informes de la corrupción en el torneo World Warriors le han motivado para entrar en busca del origen de esa perturbación. Eagle sospecha que el torneo es una tapadera de algún tipo de organización que busca luchadores poderosos para hacer un ejército. En particular, sospecha del campeón Sagat, que actúa como la marioneta de alguien que se oculta en la sombra.

STREET FIGHTERS DATA BASE

EDMOND HONDA

Era campeón de sumo, pero se dio cuenta que el sumo es un arte marcial poco reconocido fuera de Japón, y se larga en busca de luchadores y torneos para poder demostrarle al mundo que el sumo es un arte marcial fortísimo. Tiene una gran cantidad de alumnos que le idolatran como el "Gran Maestro Kabuki de Sumo".



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

STREET FIGHTERS DATA BASE

ELENA

Es la hija del jefe de una tribu de Kenia. Su padre, de joven, estudió en una universidad de Francia, y al ver las ganas de conocer mundo de Elena, le da permiso para que salga a conocerlo. Para Elena, la lucha es un modo de conocer a las personas. Se considera una guerrera. Es sincera e inocente.

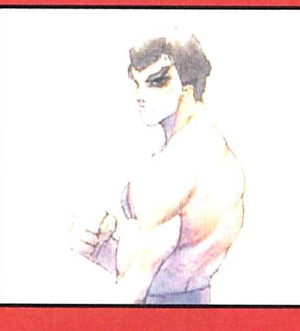


PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

FEILONG

Es un actor que realiza únicamente films de acción (películas de artes marciales). Todos se burlan de su capacidad real como luchador, y para demostrar su fuerza al público, que le trata de farsante, se larga por el mundo a pelear. Además, los combates le sirven para coger tomas de próximas películas, así como nuevos conceptos aún no registrados en los films convencionales.



PRIMERA APARICIÓN: SUPER S. FIGHTER II

GARUDA

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

Es un espíritu maligno que nació por los odios de las personas. Es la esencia del mal personificada. Los sentimientos malos del mundo, la furia, el odio, la traición y la decepción son los sentimientos que le hacen cada vez más fuerte. Con cada contrincante su forma cambia: quien busca fuerza lo encuentra más fuerte, y quien busca venganza encuentra un ser lleno de odio...

GEKI

STREET FIGHTERS DATA BASE

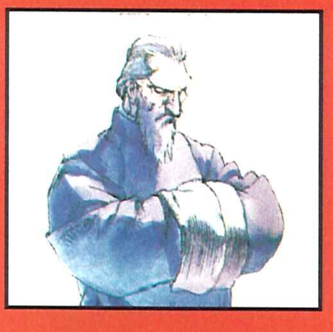


PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

Este maestro ninja quería mejorar sus habilidades y decidió apuntarse al torneo World Warriors. Su ataque de desaparición le sirve para estar lejos de sus enemigos, mientras su ataque con shurikens los mantiene a raya. Su participación en el torneo le dio respeto por sus superiores, y aunque no ganó, subió escaños en la escala social de los ninjas. Nunca se ha vuelto a saber de él, aunque se rumorea que es el padre de Ibuki.

GEN

STREET FIGHTERS DATA BASE



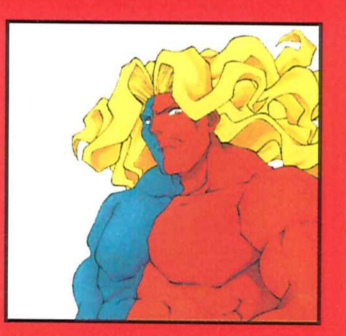
PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

Al principio era un maestro agradable, aunque su poder le convirtió en asesino a sueldo. Es ciego, y odia a la juventud loca que pretende superar las artes marciales antiguas. Conoce a Gouki, al padre de Chun-Li (antiguo amigo y alumno), y a todos los luchadores míticos de su época. Su auténtico motivo en la vida es encontrar a Gouki para enfrentarse a él en un combate a muerte. Usa las técnicas chinas de la Mantis y el Mono.

STREET FIGHTERS DATA BASE

GILL

Es el líder de una organización secreta que controla los sucesos del mundo desde la antigüedad. Hay unos ancianos que son los jueces de la compañía que son quienes imparten las lecciones y mueven los hilos. Luego, por encima de ellos, hay alguien que es el emperador. Resulta que ese alguien también es Gill. Es un ser misterioso del que poco se sabe, y el origen de sus llamas e hielo es todo un enigma.

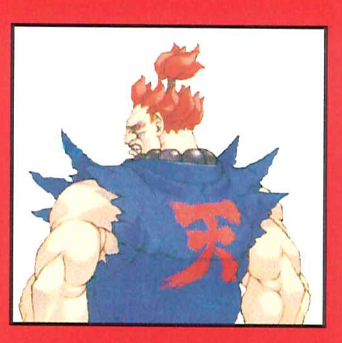


PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

GOUKI

Un hombre atrapado por el lado oscuro. Sólo quiere enfrentarse a los más poderosos, y para superarse quiere vencer el lado oscuro, pero no sabe cómo. Se deja llevar por el lado oscuro con el fin de encontrar a alguien que un día le enseñe la forma de vencer ese lado oscuro. Ve en Ryu un potencial capaz de superarle, y para acelerar su entrenamiento decide que debe independizarse de las lentas enseñanzas de Gouken (su hermano, maestro de Ryu y Ken), asesinándole. Cuando pierde contra Ryu piensa que quiere morir, pero al no hacerlo trata de enfrentarse de nuevo a él. Para que el lado oscuro no le mate, tiene que estar siempre tenso, protegiéndose con su propio aura.



PRIMERA APARICIÓN: SUPER S. FIGHTER II -X

STREET FIGHTERS DATA BASE

GUILLE

El Coronel Guile es uno de los tipos más fuertes del ejercito americano del aire. Su técnica se basa en atacar sin que el rival pueda siquiera defenderse. Perdió a su mejor amigo y compañero de armas en una misión de reconocimiento de la isla Shadowlaw, y no quiso dejar pasar la oportunidad de aplastar con sus manos a Vega. En el pasado dejó atrás su familia en Camboya, con la que se reencontró tras la desaparición de Vega. Ahora es un padre ejemplar.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

GUY

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
FINAL FIGHT

Es el heredero del arte marcial BushinRyu, que al parecer arrastra una larga historia. Su familia tiene un libro en el que se habla de las técnicas de Ryu y Gouki (entre otras). El libro relata también que un hombre llamará al caos en el mundo, y Guy presiente que ese hombre es Vega. Comprendiendo su destino, parte en su encuentro.

HAYATE

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX 2

En un pueblo entre las montañas hay una leyenda sobre un samurai: -"Hace mucho tiempo, una gran serpiente apareció en el pueblo, llamando a las tormentas, haciendo que la luz del día desapareciera, y el pueblo, para alejar a la serpiente, decidió sacrificar a varias chicas. Justo antes del sacrificio, un samurai llegó y venció él solo a la serpiente.
El samurai se fue. El tiempo pasó y Hayate nació."-

HOKUTO

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

Su familia es un clan misterioso que vive en un templo de Japón. Le pusieron un sello para que Hokuto pudiese contener su poder, que la volvía en estado berseeker (Evil Hokuto). Al encontrarse con Kairi, el sello de sangre se rompió, y decidió lo que debía hacer con éste: aniquilarle. Le falta parte de la memoria. Le vienen imágenes a la mente de Kairi cayendo por un abismo, lo que le despierta nuevos sentimientos por el que en un pasado fue su hermano.

STREET FIGHTERS DATA BASE

HUGO

Este alemán es el campeón mundial de los torneos de pressing. En contra de su aspecto, se trata de una persona muy amable que cuida de su familia. Tiene como manager a Poisson, a quien conoció en su estancia en la banda MadGear, a la que pertenecía porque se dejaba llevar por los "tipos malos" (no es muy listo). Pero salió de la banda con Poisson para meterse en el mundo del pressing, en el que es respetado y aclamado.



PRIMERA APARICIÓN: FINAL FIGHT

STREET FIGHTERS DATA BASE

IBUKI

Ibuki es una chica joven que ha crecido en una ciudad de ninjas. Pese a su diario entrenamiento, tiene carácter de muchacha de ciudad a la que le gustan las cosas típicas (música pop, etc). Para poder entrar en la universidad de su ciudad tiene que pasar una prueba de madurez consistente en vencer a tantas personas como pueda en un tiempo determinado. Ahora está en la universidad.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

JOE

Uno de los participantes del torneo World Warriors fue este militar que pasó por el mismo sin pena ni gloria. Aunque sus ataques eran buenos, su entrenamiento lo era lo suficientemente decente como para vencer al gran elenco de maestros asistentes al torneo. Usaba un ThaiBoxing americano muy distante de las técnicas MuaiThai usadas en Tailandia. Desde su eliminación en el World Warriors no se ha vuelto a saber nada de él.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER

JUNI / JULY

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO 3

Juni y Juli son dos de los mejores soldados de Shadowlaw, pertenecientes al proyecto de humanos reforzados artificialmente. La misión de Juni es encontrar a Ryu para capturarlo y analizarlo. El objetivo de Juli es encontrar a Cammy y aniquilarla. Juli es en realidad la hermana de T.Hawk, secuestrada cuando Shadowlaw robó las tierras a los indios para construir en ellas parte de su imperio. Todos los soldados reforzados tienen un límite de tiempo de vida, ya que sus cuerpos están forzados a una gran presión.

KAIRI

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

Kairi, atacado por un tipo desconocido, cayó por un abismo recibiendo el ataque "Shinki Hatsudo" (intentó apartarse, pero no lo consiguió). Pudo salvarse, pero perdió la memoria.
Cómo no sabe quién es enemigo o no, se enfrenta a todos aquellos que tienen un fuerte aura de combate.
Se vuelve a encontrar con Hokuto, y su pensamiento se vuelve confuso. -"¿Quién eres tú?"-

KARIN

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO 3

25 de Julio de 198X, fecha de iniciación de los Kanzuki. Karin tiene 9 años y es introducida en el bosque de Mr.Fuji. Aunque algo estricta, esta es una tradición de la familia Kanzuki. Si regresa sana, le permitirán ser cabeza de familia. Su padre, Ohgenjuro, decidió que Karin debía pasar la prueba durante las vacaciones de verano. Regresó en tan sólo 4 días. Los Kanzuki son un clan importante (incluso tienen una nave espacial). Karin y Sakura son rivales, ya que la fan de Ryu tuvo la osadía de ganarle en un combate. Su clan y el de Ken son muy ricos.

STREET FIGHTERS DATA BASE

KEN MASTERS

Ken Master es un joven rebelde que se sometió a un entrenamiento en artes marciales junto a su amigo Ryu con el maestro Gouken. Gracias a su perfeccionamiento en el uso del ataque del Dragón, Ken ha cambiado su forma de ser, se ha hecho muy maduro. Hablan de él como "el dragón que vuela" e incluso como "el rayo que cae del cielo".
En SF3 tiene un hijo de 3 años, y aunque se retiró de las peleas, siempre que puede se mide contra Ryu.



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

STREET FIGHTERS DATA BASE

LEE

Pocos son los datos que se tienen de este luchador chino. Usa un Kung-fu muy parecido al de Chun-Li (aunque no se basa en ataques de alta velocidad). Se presentó al torneo World Warriors, aunque sin obtener éxito. Las malas lenguas dicen que podría ser el padre de Chun-Li, pero no hay ningún dato oficial que confirme este parentesco.



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

STREET FIGHTERS DATA BASE

MIKE BISON

Es un boxeador callejero, que un día fue alguien en los rings más importantes. En un combate, Mike acabó con la vida de su adversario, y fue retirado del mundo del boxeo por asesinato. Ha sido reclutado por Shadowlaw, usado como uno de los protectores principales de Vega. Quiere demostrar al mundo que la fuerza física es mejor que la de KI.



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

MAKOTO

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III 3rd

Esta chica de fuerte carácter quiere mostrar cómo es el kárate verdadero, y busca a Ryu para vencerle ante los ojos de sus admiradores. Fue entrenada por su abuelo, a quien considera un dios del kárate. Tendría un gran futuro como profesora de artes marciales, si no fuese porque está interfiriendo en los planes de la organización de Gill.

NASH

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO

Se le conoció en una misión de reconocimiento que tenía como fin atrapar a Vega por tráfico de drogas y armas en Shadowlaw. Muere a manos de Vega y falla en su misión. Nash es el compañero de Guile que motivaría a éste último a perseguir a Vega.

NANASE

STREET FIGHTERS DATA BASE



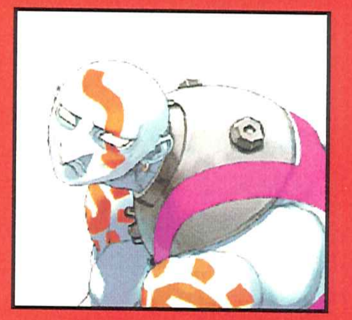
PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX 2

Perdió a su hermano de pequeña, y creció sin saber de su existencia. Comparada con su hermana Hokuto, tiene un carácter diferente, pero le gustaba estar con ella porque era la única con quien trataba como persona. Una noche, se enteró de las transformaciones de Hokuto, y preocupada por ella dejó el templo para buscarla.
Su objetivo es encontrar a Kairi, su hermano, de quien había oído hablar a su abuelo. Al mismo tiempo, era algo que quería hacer y un trabajo como heredera de la familia Hikami.

STREET FIGHTERS DATA BASE

NECRO

Era un chico ruso de familia pobre. Cuando Rusia se convirtió en la URSS, buscó la libertad con toda su ilusión, topándose con la compañía de Gill, que le ofreció mucho dinero a cambio de una operación que le transformaría en un poderoso ser sobrehumano. Ahora sólo quiere la libertad. Es tímido y sincero, y en todo momento añora estar junto a su pequeña novia. Adora las óperas.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

ORO

Este viejo maestro persigue el camino del sendo (que trata de “todo en la vida es energía. si se consigue ser uno solo con el mundo se conoce la verdad, y se pasa a ser Dios”). Sigue en su entrenamiento, pero es tan fuerte que nunca le han ganado. Decidió sellar su brazo derecho para darles una oportunidad a los pocos humanos que quizás pretendan vencerle. ¿Que dónde lo tiene? Pues posiblemente en otro plano dimensional. ¡¡Es un maestro sendo!!



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

PULLUM PURNA

En un principio la conoceríamos como posible heredera del trono de su país, del que actualmente es reina. Por razones personales y de Estado busca a su padre, por supuesto contando con la ayuda de Darum. Su afición por la lucha ha pasado a un segundo plano, aunque no duda en enfrentarse a cualquier adversario para conseguir algún tipo de información.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX

Q

STREET FIGHTERS DATA BASE

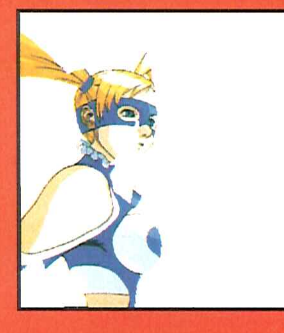


PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III 3rd

Nadie sabe cuál es su objetivo, y mucho menos quién o qué se esconde tras esa máscara metálica. Es un ser que infunde terror allá por donde pasa, y no usa un tipo de lucha específico, sólo golpea con su cuerpo de modo muy contundente. Si te confías de que es un tipo poco peligroso por su vestimenta, estás muy equivocado...

RAINBOW MIKA

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO 3

Esta chica pertenece al mundillo del wrestling femenino. Acompañada por su mánager a todas partes, Mika busca a Zangief con todas las ganas que una fan puede, ya que idolatra al legendario "Ciclón Rojo" como nadie. Tras encontrarse con él, aunque pierde la pelea, quedan como grandes amigos. Zangief piensa que Mika tiene un gran futuro en el mundo de la lucha, y tiene grandes esperanzas puestas en ella.

REMY

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III 3rd

Se trata de un personaje extraño que se mueve entre los barrios bajos y oscuros. Su alma y su modo de pensar es también oscuro. ¿Cuáles serán sus intenciones? ¿Cuál es el motivo de que tenga un estilo de lucha similar al de Guile y Nash?

STREET FIGHTERS DATA BASE

RETSU

Retsu es un monje japonés que entra en el torneo de World Warriors con unos fines nunca desvelados Le une con Dan por una posible conexión familiar. ¿Es Retsu el padre de Dan, asesinado por Sagat? Eso explicaría que nunca se le haya vuelto a ver de nuevo.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER

STREET FIGHTERS DATA BASE

ROLENTO

Ex-miembro de MadGear, que tras el arresto de la banda escapa entrando en un país vecino como militar. Quiere conseguir su propio ejército con el que pretende dar un golpe de estado. Ansía poder enfrentarse al Alcalde Hagger, culpable del encarcelamiento del MadGear. Entrena a soldados para hacerlos muy poderosos, y elimina a todos aquellos que tienen planes diferentes a los suyos.



PRIMERA APARICIÓN: FINAL FIGHT

STREET FIGHTERS DATA BASE

ROSE

Es una adivina que vive en Italia. Usa un poder psíquico llamado soulpower, y busca a Vega, que se está apoderando de todo, con el fin de impedir sus metas. En realidad es alumna de Vega, y conociendo hasta dónde llega su poder quiere sellarle parte del mismo, aun a riesgo de perder la vida. Gracias a ella, Vega no puede usar gran parte de su poder real en el combate final contra Ryu y Ken, perdiendo el enfrentamiento.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER ZERO

RYU HOSHI

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

Ryu es un trotamundos que busca rivales para perfeccionar su entrenamiento en las artes marciales. Actualmente ha superado incluso el poder que en su momento poseyó a Gouki (conocido como "la honda asesina"). El perfecto uso de sus técnicas es para él sólo un paso del entrenamiento que está dispuesto a seguir mientras su cuerpo aguante.
Lejos quedó atrás su carácter de "chico alucinado".

SAGAT

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER

El gran rey del ThaiBoxing, caído del trono al perder una pelea contra Ryu que quedaría marcada para siempre en forma de gran cicatriz en el pecho. Tras su derrota ha cambiado de carácter, y ahora busca superarse constantemente. No olvida lo que Ryu le hizo, pero le admira como rival y ansía volver a encontrarse con él para medir sus fuerzas.

SAKURA

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER ZERO 2

Es una fan de Ryu, al que tiene como su héroe. Se mueve como piensa que lo hace un karateka, y sale en busca de su ídolo para conocerle y conseguir un autógrafo. En realidad no tiene idea de artes marciales. Ryu la considera un adversario más, ni tan siquiera se plantea que sea un fan suyo.

STREET FIGHTERS DATA BASE

SEAN

Es un chaval criado en la calle, "flipado" con el basket. Una vez vio luchar a Ken, y le ha dado la lata constantemente para que le entrene. Finalmente, Ken le enseña a pelear. Sean es muy instintivo y actúa sin pensar en la mayoría de las ocasiones, lo que a Ken le recuerda mucho a su juventud.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III

STREET FIGHTERS DATA BASE

SHADOWGEIST

El gobierno que provoca crímenes protegiéndose a sí mismo con la ley. El pueblo no tiene modo de defenderse y sólo puede asustarse.
Shadowgeist, es un hombre que apareció en un país así. Su única forma de enfrentarse a estos gobiernos es hacer que su cuerpo sea artificialmente súper-potente, para enfrentarse físicamente, aunque exponerse a una sobrefuerza es altamente peligroso...



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX 2

STREET FIGHTERS DATA BASE

SHARON

Tiene las dos caras como la monja del monasterio en el que fue recogida de pequeña, y por otro lado como un agente espía. Vive en un orden conflictivo (monja y espía). Lo único que la mantiene en calma es el pensamiento en sus padres, a los que desconoce.
En una investigación de un sindicato del crimen descubre que en la banda hay alguien con su mismo carácter y el mismo tatuaje en el cuello...



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER EX 2

SKULLOMANIA

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER EX

Es un tipo que va de superhéroe, aunque en realidad es el típico empresario al que se le va la cabeza y se pone el traje y la bufanda para combatir el mal. Tiene cierta idea de pressing, pero posiblemente sólo de leer revistas de lucha libre. Seguramente de pequeño jugó mucho a ser Ultraman...

SODOM

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
FINAL FIGHT

Desde que MadGear desapareció, Sodom busca personas con las que reconstruir la banda. Era un fan de los Kabuki, y siendo americano, coge conceptos de los movimientos de estos actores. No es mal tipo, y cada vez que le llegan noticias de sus antiguos compañeros se emociona.

THUNDER HAWK

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
SUPER S. FIGHTER II

Su clan protegía unas tierras sagradas, hasta que Shadowlaw se apoderó de ellas para construir sobre el terreno parte de su imperio. Ahora quiere recuperarlas, y de paso busca a su hermana, que fue raptada por los de Shadowlaw para transformarla en una de sus guerreras, junto a las otras jóvenes de su poblado.

STREET FIGHTERS DATA BASE

TWELVE

Se trata de un ser creado artificialmente en el mismo laboratorio de Shadowlaw en el que se le dio forma a Necro. No se puede decir que tenga una gran personalidad, ya que no habla y posee un cuerpo capaz de adoptar cualquier forma, tanto humana como de objetos inerte.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III 3rd

STREET FIGHTERS DATA BASE

URIEN

Es uno de los niños que fueron elegidos para ser el líder de una compañía secreta que controla el mundo. Todos los padres de estos niños elegidos son personas de gran constitución e inteligencia. Pese a que Urien está altamente cualificado para ser el líder del grupo, los sabios que gobiernan eligen a Gill como cabeza de grupo, lo cual le molesta bastante. Quiere matar a Gill para conseguir su puesto. Tiene una gran fuerza, ya que su cuerpo es como una roca.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER III 2nd

STREET FIGHTERS DATA BASE

VEGA

Es el responsable de la compañía Shadowlaw. Se trata de un poderoso luchador con poderes psíquicos, despiadado y ambicioso. Creó su base en una isla remota en la que se dedica a buscar información sobre luchadores fuertes con el fin de crear androides y un poderoso ejército de soldados lobotomizados y reforzados artificialmente. Busca a Ryu para lavarle el cerebro y analizar su poder. Su fin era conquistar el mundo hasta que Ryu le paró los pies con la ayuda de Rose y Ken. Actualmente no se sabe nada de su paradero, pero es casi seguro que vive.



PRIMERA APARICIÓN: STREET FIGHTER II

VIRCANO ROSSO

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
S. FIGHTER EX 2 Plus

Este estéticamente curioso tipo se introduce en el mundo de los combates tras la pérdida de su amada. La tristeza se convierte en odio y furia en él, dejando atrás a sus amigos y conocidos para iniciar una nueva vida. ¿Logrará encontrar al tipo que sesgó la vida a su chica?

YUN / YANG

STREET FIGHTERS DATA BASE



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III

Fueron alejados de sus padres de pequeños, y viven con sus abuelos. Tienen como padrinos a los 8 jefes supremos de la mafia china, pero ellos sólo se protegen de la policía corrupta. Aunque son muy jóvenes y alocados, controlan el orden en su ciudad. Yun es carismático, y cuida de la gente. Yan es calculador y más serio.



PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER III

ZANGIEF

STREET FIGHTERS DATA BASE



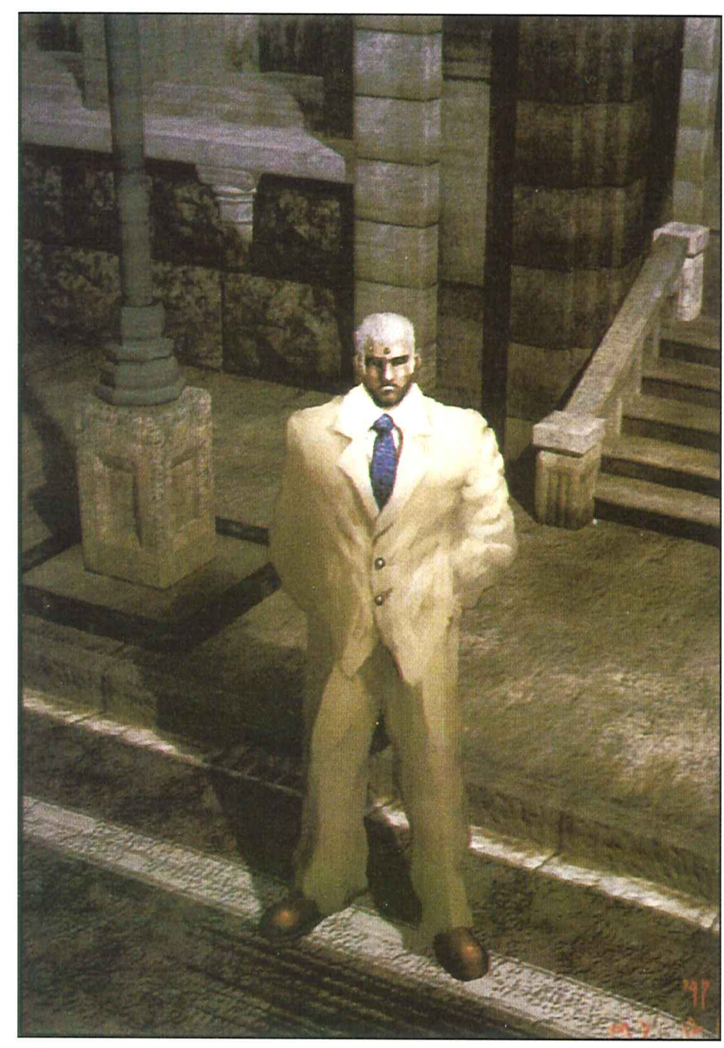
PRIMERA APARICIÓN:
STREET FIGHTER II

Zangief era un luchador que se entrenaba peleando contra osos de las montañas, a los que ahorcaba con su fuerte brazo. En un principio salió de Rusia para pelear en nombre de su país, y dejar el nombre de su patria bien alto, como buen camarada. Pero una vez Rusia se desmoronó, su objetivo se fijó en mantenerse en lo más alto del mundo del wrestling, en el que era conocido como el "Legendario Ciclón Rojo".

COMPAÑÍAS

Shadowlaw: Compañía creada por Vega usando como base una isla prácticamente desconocida en la que se ponen en marcha en ella ciertas actividades delictivas. El lugar es un mero reclamo para los luchadores de todo el mundo que quieren ganar mucho dinero, ya que allí las apuestas son muy elevadas. Este motivo mueve a la policía de todos los países, que sienten curiosidad por saber lo que realmente se cuece tras la tapadera de los combates.

Hermandad de Gill: El nombre exacto de la compañía que lidera Gill es aún un misterio. Se dice que este grupo controla el mundo en las sombras desde el principio de los tiempos. Tienen tres escalas sociales. La más baja es la que se presenta bajo una persona que se encarga de llevar a cabo las misiones del grupo, un elegido que ha sido previamente seleccionado entre un grupo de personas físicamente perfectas y preparadas física y mentalmente para cualquier tipo de peligro. Actualmente, la persona situada en esta escala es Gill, ya que en su entrenamiento logró dominar la más poderosa de las 66 técnicas de la hermandad: Resurrection, lo que le hace el más fuerte de los elegidos. Urien estuvo apunto de ocupar su puesto, ya que supo dominar otra de las técnicas supremas (Easis Reflector), pero no alcanzó el nivel de Gill (aunque él opina que es más poderoso). La segunda escala de la hermandad está compuesta por una serie de ancianos, que deciden en grupo cómo deben ser las cosas cada vez que surge un problema, dándole la resolución al representante de la escala inferior. Y el tercer escalón está presidido por el Emperador, un ser supremo que controla cada una de las acciones del grupo de ancianos. Nada se lleva a cabo sin el consentimiento del Emperador. Cuál sería la sorpresa de Urien cuando descubrió que el Emperador de la hermandad es el mismísimo Gill. Siendo de este modo, el Gill que conocemos como primer eslabón... ¿es acaso una reencarnación de sí mismo en un acto de resurrección? Dejemos este planteamiento para mentes superiores...



¿QUÉ ES LO QUE DECÍS QUE INVENTÓ STREET FIGHTER?

Mucha gente cree que el ***Street Fighter*** fue el primer juego de lucha de la historia, pues realmente no fue así, porque mucho antes ya existían juegos de lucha en los que los personajes realizaban todo tipo de ataques y magias.

Realmente el primer juego de lucha con golpes especiales fue el ***Yie Ar Kung-Fu*** de **Konami**, aparecido en 1985 para recreativa y ordenador **MSX**.

En este juego ya podíamos realizar bastantes golpes diferentes y magias tipo "*Ha-Do-Ken*" en las que los personajes tiraban bolas de fuego, estrellas ninja, se lanzaban volando y otros típicos golpes que poseen todos los juegos de lucha de hoy en día.

Aunque en modo historia sólo podíamos llevar a un personaje, el número de estos era bastante alto para la época.

Los escenarios y finales eran inexistentes, pero su gran jugabilidad (en sus tiempos, ya que ahora es bastante "patatera") hacía que no pudieras parar de jugar.

Otra cosa que no han inventado los ***Street Fighter*** son los especiales, ya que bastante antes de que apareciera el ***Super SF2 X***, con sus patéticos especiales, ya teníamos al ***Art of Fighting*** (el realmente primer juego del mundo con especiales) y el ***Fatal Fury 2*** y ***Special***.

Los especiales del ***Fatal Fury Special*** sí eran realmente espectaculares ya que en ***SSF2X*** los "super" se reducían a un golpe que ya tenía el propio luchador, como un "*Ha-Do-Ken*" poniéndole a la voz un efecto de eco y unas sombritas para que quedara más bonito, variando totalmente del ***FF Special*** en el que todos los especiales eran golpes nuevos imposibles de realizar sin tener la "vida en rojo".

Todavía recuerdo cuando vi por primera vez el "*desesperate attack*" de *Ryo Sakazaki* en el ***Art of Fighting***, me pareció algo increíble e imposible de superar (lógicamente ahora es bastante "patético") o las increíbles patadas rápidas de *Robert García*, ya que al ser unos personajes de un tamaño tan grande, todos los golpes me dejaban con la boca abierta.

Pasamos a juegos más modernos como el ***Street Fighter Zero 3***, en el que podemos observar como ciertos personajes se apartan como en el ***KOF*** o recargan extrañamente igual a como lo hacen en ***KOF 96*** y ***97***.

No podemos decir que ***Street Fighter*** ha copiado todo ya que otras muchas cosas sí las ha inventado dentro de lo que son los juegos de lucha, el ejemplo más evidente es la palabra "combo" que se le da al cúmulo seguido de diversos golpes, esto no quiere decir que inventara propiamente el combo, sólo inventó la palabra (la primera vez que la escuché me pareció de lo más cutre... y me lo sigue pareciendo).

Los ***Street Fighter*** y más concretamente los ***SF vs X-men/Marvel/Capcom*** inventaron lo que se llama "*air combo*", que consiste en propinar una serie de golpes al adversario con la característica de que éste está suspendido en el aire.

Cosas que no han inventado los ***Street Fighter*** y parece que no quieren copiar:

Muchos de nosotros nos preguntamos por qué habiendo salido unos 35 ***Street Fighter*** diferentes (o no tan diferentes...) personajes como *Ryu* o *Ken* siguen teniendo sólo tres golpes, ¿es que estos pobres chicos no aprenden nada tras duros años de entrenamiento o es que la gente de **Capcom** tiene menos imaginación que un bloque de mármol? Más bien creo que es lo segundo, es totalmente absurdo que no le pongan algunos golpes más, uno o dos, pero algo más. En el extremo de esto tenemos a personajes como *Terry Bogard* de ***Fatal Fury***, que en su primera aparición ya contaba con más golpes que *Ryu* y a medida que salían nuevos ***KOF*** y ***Fatal Fury*** le sumaban nuevos golpes, llegando a tener "chorrocientosmil" técnicas y especiales, vamos, que como toques sin querer el mando te suelta 14 golpes y 8 super...

Solid Snake
solid_snake_@mixmail.com





EL OLVIDADO



Basado directamente en la genial película anime apareció en 1994 **Street Fighter 2 Movie**, La peculiaridad de este juego es que es el único juego de la saga **Street Fighter** que no es de lucha exclusivamente, sino una película interactiva con la posibilidad de realizar combates a lo **Super Street Fighter 2 X**, pero de una manera muy limitada (sólo hay dos personajes seleccionables y dos escenarios).

En lo que al objetivo del juego se refiere, te tienes que meter en la piel de uno de los cyborgs monitorizados que *Vega* tiene esparcidos por el mundo para vigilar, observar y captar las técnicas de los *Street Fighters*, y de ese modo, convertirte en una auténtica máquina de luchar. Así de sencillo es el objetivo del juego, y para llevarlo a cabo **Capcom** grabó prácticamente toda la película de anime en los 2 CDs de juego. Así, mediante un sencillo sistema de control, podemos captar las técnicas de los luchadores de **Street Fighter**. Entonces nos encontraremos con fragmentos de la película que se limitan a ser meras introducciones, y otros en los que podremos activar el sistema de captación de movimientos y técnicas, que suelen ser los fragmentos en los que los *Street Fighters* luchan entre ellos. Averiguaremos cuando estamos en el modo de vigilancia por el marco de pantalla, que cambiará de forma, simulando la visión del cyborg. En la esquina inferior izquierda de la pantalla aparece un número, que es la cantidad de fotos o captaciones de movimientos de los que dispone el cyborg en esa secuencia para mejorar sus poderes. El sistema de captación consiste en un punto de mira formado por dos líneas que se cortan, el cual hemos de situar sobre el movimiento, golpe o técnica que queremos conseguir. Para lograrlo, habrás de pulsar el botón de acción en el momento preciso, como si quisieras sacar una foto, si lo haces bien se escuchará un sonido, que significa que el movimiento ha sido captado. Según el tipo de golpe que captes, tu cyborg aumentará de poder en cierta parte del cuerpo, en ataque y defensa. Así, si consigues captar un puñetazo aumentará el poder en los brazos y si consigues una patada en las piernas. La manera de conseguir más nivel es lograr los movimientos especiales de los *Street Fighters*, o sea que has de ser bastante hábil y seleccionar bien los movimientos a captar porque son limitados. Podrás ver la fuerza de tu cyborg en cualquier momento del juego al pausarlo, seleccionando una pantalla de estatus, así como ir guardando tu partida a medida que se desarrolla la película. De tu estatus dependerá el final del juego, donde *Vega* te probará, enfrentándote en un combate al estilo ***Super Street Fighter 2 X*** contra *Ryu* en el escenario de la batalla final. Así, dependiendo del resultado de dicho combate aparecerá un final distinto. Si *Ryu* te gana, verás el final de la película original, si ganas tú, verás un final exclusivo, y si por casualidad lograses un *perfect*, lograrías ver el tercer final.

Como curiosidades, decir que hay secuencias inéditas en la película original, como por ejemplo si intentas captar a *Ryu* de espaldas durante la secuencia en la que se entrena solo en las montañas rocosas, éste se dará la vuelta y investigará con la vista la zona molesto, como si fuera observado. Otra escena curiosa aparecerá si logras captar a *Gouki*, en los breves momentos en los que aparece, dedicándote un "*Gou Hadoken*" que irá muy bien para tu estatus. También hay que decir que el juego tiene una intro de dibujos animados exclusiva, un modo para realizar combates a dobles con tu cyborg en la sala de entrenamientos del cuartel general de *Vega*, una galería de ilustraciones con bocetos de la película y fichas completas de cada personaje. El manual de instrucciones también es muy original, además del típico manual de juego, la parte trasera del mismo es un póster con una ilustración inédita del film.

Para acabar, decir que el juego es muy recomendable para coleccionistas (**Street Fighter 2 Movie** sólo esta disponible en versión japo) y fans de la película de animación, ya que incluye nuevas secuencias, ilustraciones, fichas y el placer de escuchar la banda sonora original japonesa de la película, ya que en las versiones occidentales fue cambiada por los americanos.

Zer0Sith
zero@jet.es
Evil Ryu
morcer@teleline.es









B·Hunter
B HUNTER
TÚ SERÁS LA LEY
En la ciudad del futuro, la policía se ve obligada a contratar cazarecompensas para mantener el orden. ¿Te atreves a patrullar con tu nave? ¿Podrás vencer a los peligrosos malhechores? ¡Pero cuidado, si te equivocas de sospechoso... tú serás el perseguido!
Lo encontrarás en:
El Corte Inglés
MIDAS
ARES multimedia



STREET FIGHTER "LA PINÍCULA"

Raras... muy raras veces el cine occidental capta la esencia de un título de manga, anime o, en este caso, del videojuego. Pero lo de esta producción americana de serie C es incluso ofensivo.

Litros de babas corrieron cuando se empezó a rumorear sobre una supuesta adaptación del más emblemático título de **CapCom** a la pantalla grande. Cuando se supo que algunos de los protagonistas serían encarnados por actores del renombre como *Jean-Claude Van Damme* o *Kylie Minogue* los aficionados ya se subían por las paredes. Y ya se sabe lo que dice el refrán: "...más dura será la caída".

Nos hallamos ante una de las más penosas adaptaciones al cine de carne y hueso de un videojuego que, por muchas ganas (y litros de laxante >_<) que le eches no te la podrás quitar de la cabeza si eres un Fan de ***Street Fighter***.

Pero, vayamos por partes, dejadme que os comente la historia sobre la que gira este bochorno en 8mm:

El todopoderoso ejercito de *ShadoLaw* ha tomado como rehenes a decenas de civiles y militares para chantajear a las N.A. exigiendo 20 billones de dólares, cantidad que *Mr Byson*, peculiarmente encarnado por el "recientemente" fallecido *Raúl Juliá* (qué lástima ser tan buen artista y que esta sea tu última película, sigh -_-U), pretende utilizar para dominar el mundo. Pero no acaba ahí su plan, pues pretende, con la ayuda del ¿¿*Dr.Dalshim*??, crear al Bio-soldado perfecto. Para ello (y seguimos con las rayadas mentales de nuestro alcohólico guionista) ha capturado a *Charlie Blanka*, amigo y compañero de *Guile,* para convertirle en el feroz *Blanka* que todos conocemos.

Paralelamente nos encontramos a unos, *digamos*, degradados, *Ryu* y *Ken* que, lejos de ser los disciplinados estudiantes de artes marciales que todos conocemos, pasan a ser un par de timadores de tres al cuarto que se dedican a vender armas de plástico barato a los paramilitares de ShadaLow liderados por *Sagat* y *Vega* (mi orgullo patrio acaba de rebajarse al nivel del suelo -.-U).

Afortunadamente el Gran Hermano nos vigila y envía a una tropa a controlar la situación. Aquí entrarán en juego *Cammy* (a la que da vida una *Kylie Minogue* que se pasa la película bufando... abuela, usted ya no está para esos trotes!), *T-Hawk* (al cual reconocí la tercera vez que vi la película, que estúpido soy: mira que pensar que *T-Hawk* era un mastodóntico indio cuando todos sabemos que es un recluta más del batallón que se limita a ponerse una banda en la cabeza ¬_¬) y *Sawada* (uno que pasaba por allí y que por arte de birli-birloque llegó incluso al videojuego de la película. Será porque está bueno o algo de eso, porque...). Todos ellos hábilmente liderados por el que será el "prota" de la película: *Guile*, que con un patriótico discurso que nos recordará al de ***Independence Day***, nos hará vomitar de ¿felicidad?.

Paralelamente nos encontraremos al equipo que lidera una fea y anoréxica *Chun-Lí* (comparada con la del videojuego, claro): *Balrog* y *Honda*, unos periodistas (...) que supuestamente van a cubrir el rescate pero que igualmente persiguen la muerte de *Byson.*

Como colofón encontramos en el bando de los malos a un exageradamente estúpido *Zangief* (lo mejor de la película con diferencia son sus patochadas ^_^) y a un irreconocible *DeeJay.*

El "argumento" de la historia



consiste en un estúpido tira y afloja por parte de ambas partes que se zanjará con la batalla final que da nombre a la película, un despliegue de extras, hilos y chistes malos que terminará con la derrota de *Byson* por parte de los Estados Un...er...del *Coronel Guile* que (juju*)* termina salvando a todo el mundo (el combate *Guile VS Byson* guarda sospechosas similitudes con aquella película de ***Dragon Ball*** de imagen real de dudosa procedencia y cuestionable calidad ^_^ jojo, ey, es un clásico)

Como no quiero extenderme en estupideces como los "espectaculares" efectos especiales o la "calidad" de la banda sonora, y menos sabiendo que lo que queréis saber es: "¿Hacen magias los personajes?", "¿Son como en la máquina?", "¿Está buena *Cammy*?", "¿Y *Vega*?", "¿Reúnen las bolas del dragón a tiempo?". Las respuestas son, respectivamente: "Sí", "Ni de coña (son una cutrada horrible >_<)", "No", "¡A mí no me preguntes eso!" y "¿Te has chutado el ***Castlevania 64*** en vena o algo así?" ^_^U.

Resumiendo. Lo mejor: Ver a *Zangief* diciendo polleces mientras *Ryu* y *Ken* simulan "*Hadoukens*" con una linterna azul. Lo peor: Tener que tragármela otra vez para hacer un artículo rico rico y con fundamento. (Qué patético, cualquier día empiezo a imitar a *Chiquito* Jaaaarl!).

Amano
amano_ai@retemail.es

STREET FIGHTER "EL VODRIOJUEGO"

A pesar de este bodrio de película **Capcom**, en compañía de **Incredible Technologies**, se esmeró en crear un juego innovador, interesante y muy divertido.

No sólo contaba con el 99% de todos los golpes y personajes de antiguas entregas sino que además presentaba nuevos movimientos como el *ComeBack Move* (un golpe brutal que sólo podías efectuar cuando tu energía era muy baja), el *Re-Gen Move* (como habréis imaginado se trataba de un modo de recuperar algo de vida con dos botones) y nuevos lanzamientos y ataques especiales.

La recreativa, sin entrar en demasiado detalle, se trataba de una de las más innovadoras que había pisado unos recreativos: Un poderoso chip **Motorola** 68020 daba vida a un entorno gráfico que congratulaba nuestras exigencias con 128 paletas de 256 colores, 260 megas de gráficos y 20 megas de sonido sampleado de calidad digital y otros, para entonces, suculentos extras que dieron poder a una recreativa de resolución 384x256.

Contábamos, entre jugables y ocultos, con 21 personajes que iban desde los clásicos hasta completos desconocidos como *Blade* (armado con una espada), *Arkane* (otro proyecto genético que dio lugar a una fusión entre *Byson* y *Dhalsim*), *Khyber* o el perfecto *F7* (un androide como *Arkane* pero perfecto y con todos los ataques especiales del juego).

Aun tratándose de una recreativa disponíamos de decenas de trucos con los que configurar nuestros combates (quitar las magias, la guardia, el tiempo, etc...).

Noble aspirante a campeón del 100% Patético, vio la luz tanto en **PSX** como en **Saturn** (el 11 de agosto del 95) esperando cosechar un éxito proporcional al que tuvo la dulce acogida de la recreativa.

Y, lo dicho, mi gozo en un pozo: Unos birriosos personajes cuyas digitalizaciones me recuerdan a lo visto en mi ***Mortal Kombat*** de **Master System II**, una absurdamente alterada jugabilidad que plagaba al juego de bugs en la estupid....er...inteligencia artificial de los enemigos (pasarse el juego con todo *Perfect* es un nivel que ostentamos tanto mi Hamster como yo mismo ^_^).

Hacer una magia con nuestro "amantísimo" *Guile* era una ardua tarea (sin mencionar el tino necesario para hacer un "*ShoRyuKen*", etc...).

Hipotéticamente lo más atractivo de este juego era un modo historia en el que disfrutar de bueno vídeos con calidad VCD... pero, como yo digo, pura hipótesis -_-U.

A los personajes iniciales de la recreativa se unieron *Blanka* y la posibilidad de escoger a *Gouki* mediante el truco de rigor.

Uno de los mejores alicientes de este juego reside en acabarlo sin perder un solo *Round*. La recompensa por tan magno esfuerzo será ni más ni menos que el vídeo musical de ***Chage&Aska*** que dio ritmillo al *staff roll* de la película.

Realmente no hay mucho más donde hincar el diente. Estamos ante unas adaptaciones PATÉTICAS que se ganan, con honores, la titularidad en esta sección y que es mejor olvidar.

Os dejo que echéis cinco duritos a la recreativa pero, al que vea con el juego de consola le mando a ||Cloud|| el estúpido para que lo banee de este mundo(tengo la impresión de que este párrafo no va a ver la luz ^_^U). Ahí queda eso.

Amano
amano_ai@retemail.es





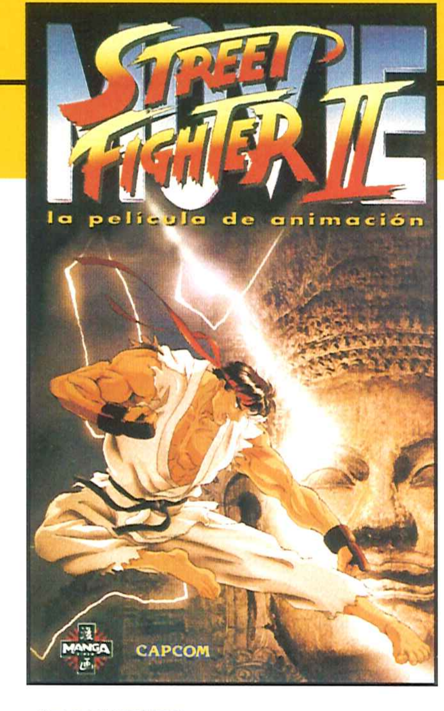


La verdad es que jugablemente puede tener un pase más o menos aceptable, pero esos peaso graficones, pegados a los decorados y con tres frames por golpe... es muy duro capturar pantallas de esto sin echarse a reir









Cuando llegó a mis oídos que en Japón estaban preparando un largometraje de anime, a la vez que los americanos rodaban el film de imagen real, no tuve más opción que echarme a reír. ¿Cómo pueden los americanos competir con las producciones animadas japonesas? No tuve que esperar más que un año para poder degustar los resultados de ambas producciones, y la verdad, si a *Jean Claude Van Damme* se le cambiase por *Paco Pepinos*, la película se mostraría como lo que realmente es: una de las producciones más cutres jamás llevadas a las gran pantalla (y pensar que fuí fan del *Juan Claudio*...). Menos mal que la versión nipona no sólo no me decepcionó, sino que además me demostró que en adaptaciones de videojuegos a pantalla no hay quien gane a los japos.

INTRODUCCIÓN

Street Fighter II Movie nos planta ante una reestructuración perfecta de los argumentos incluídos en el juego original, que hasta entonces tenían varios cabos sueltos, dando fuerza a una historia, que hasta el momento era inexistente a ojos de los jugadores occidentales (en Japón siempre se han publicado novelas oficiales y datos sobre la vida de cada luchador, algo que las revistas jamás han reflejado).

Este film fue editado por **Shogakukan**, una de las más importantes compañías dedicadas al mundo de la animación japonesa (podréis ver la estrecha relación entre **Capcom** y esta compañía en los créditos de los juegos ***Street Fighter***). Con una duración de 110 minutos, la película ha sido animada por un elenco de profesionales encabezados por *Yasuhiro Ohsima*, a quien se le conoce por su trabajo en la serie ***Gundam***. Los bocetos que *Ohsima* realizó se han visto plasmados en varios libros de ilustraciones (ver páginas 77 a 79 y 94 a 96), habiendo trabajado para **Capcom** anteriormente, al encargarse del poster promocional de ***Super Street Fighter II-X***.

Sobre la calidad de la animación debo decir que, en las fechas que estamos, 5 años después de su lanzamiento, aún vamos a asombrarnos con ciertas escenas que raramente han sido superadas por títulos de anime, pero no ni mucho menos son comparables con ***Akira*** o ***Spriggan***.

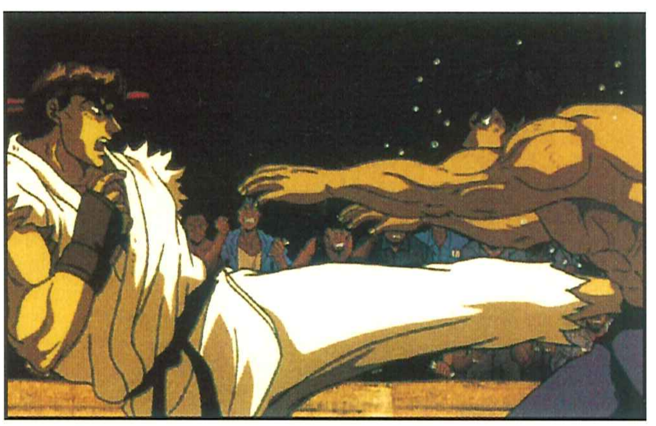
ARGUMENTO

Breve repaso por la historia de la película,

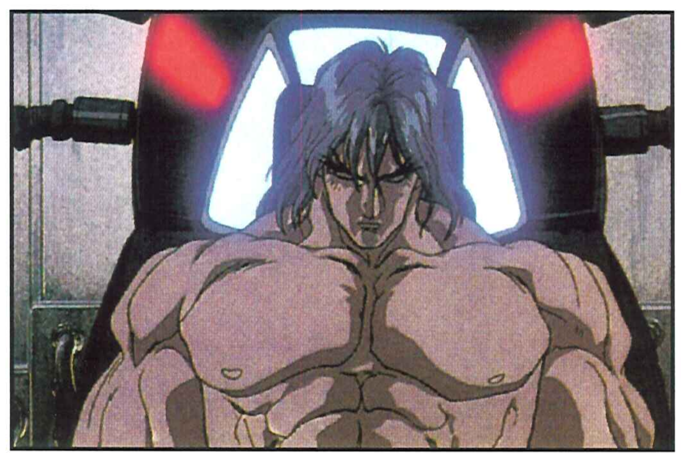
El film toma como punto de inicio el enfrentamiento entre *Ryu* y *Sagat* en la final del torneo *World Warriors*, en el que el mega prota sorprende al gigante tuerto lanzándole su ataque "*ha-do-ken*" (posiblemente se lo lanzó por el lado del ojo tuerto y no lo vio venir... ^_^).

Tras la derrota de *Sagat* nos situamos en los Estados Unidos, en un congreso donde se está decidiendo la futura legalidad de las drogas. Junto a los más altos cargos políticos se encuentra un hombre llamado *Albert Sellers*, presidente de la "*Drug-Free Society*" (*Sociedad de las Drogas Libres*). Al darse por terminada la reunión, *Sellers* deja el edificio, en cuya entrada se agolpa una multitud de periodistas dispuestos a sacarle unas declaraciones. De entre ellos aparece una chica que esquiva a la escolta de *Sellers*, y en un instante acaba con la vida del









mismo, partiendole el cuello con una llave de gran agilidad.

La chica (*Cammy White*) es detenida, pero en su interrogatorio la policía no puede sonsacarle información alguna, ya que al parecer la muchacha se encuentra en estado amnésico. Al parecer, alguien está muy interesado en que las drogas no se legalicen...

En la isla de *ShadowLaw*, luchadores de todo el mundo se dan cita para combatir y ganar dinero de apuestas a su favor. Hasta ese lugar ha llegado *Ryu Hoshi*, el luchador que tiempo atrás venciese a *Sagat*. *Vega* es el dueño y señor de la isla, y junto a sus cuatro fieles seguidores se asegura de dar con los hombres más poderosos para hacer con ellos una élite de super soldados. Ahora ha fijado su meta en hacerse con *Ryu*, el único con un poder de energía espiritual superior a *Sagat*.

Mientras todo esto sucede, en los USA *Chun-Li* conoce a *Guile*, en quien está muy interesado para formar equipo, ya que *Guile* siente un especial odio hacia *Vega*, y a la detective china le vendrá muy bien contar con el ejército americano para detener al peligroso mafioso.

Mediante robots distribuidos por todo el mundo, *Vega* controla todos los puntos en los que tienen lugar peleas interesantes. En una de ellas encuentra a *Ken* enfrentándose al gran *T.Hawk*, y de su combate saca en claro que *Ryu* y *Ken* son compañeros, ya que usan una técnica de lucha similar, y ambos saben realizar la técnica "*ha.do-ken*" (aunque el potencial de *Ryu* es muy superior). Entonces, decide atrapar a *Ken* y usarlo como señuelo para hacer llegar a *Ryu* hasta él. *Ken* es lobotomizado en el laboratorio experimental de *Shadowlaw* (como podéis observar, se trata de un resumen muy compacto ^_^).

Finalmente, *Ryu*, *Guile* y *Honda* se encuentran en el lugar de la última batalla. Mientras *Honda* se da de mamporros con *Bison*, *Ryu* trata de despertar a *Ken* de su lavado de cerebro (con lo que sólo consigue recibir palos de su compañero). *Guile* trata de hacerle frente a Vega, pero el psico-poder del mercenario es demasiado él, que acaba estrellado contra un árbol.

la hora del combate *Vega-Ryu* ha llegado, pero todos nos sorprendemos al ver que los ataques de *Ryu* son tan útiles como los de *Guile*. *Ken* vuelve en sí, y es entonces cuando un *Dramatic Battle* tiene lugar...

Vega esquiva los ataques de ambos. En un momento en el que Vega estampa a *Ryu* contra el suelo, y éste aprovechando su posición, le coge una pierna, mientras Ken aprovecha para endiñarle un "*Tatsu-Maki-Sempu-Kyaku*", combinado con un "*Sho-Ryu-Ken*" de *Ryu*. Vega cae atontado. *Ken* y *Ryu* preparan un "*Ha-Do-Ken*" combinado que impacta en el tirano, enviándole Dios sabe dónde.

El final de la película, en el que *Vega* aparece en un camión, he de decir que me parece la gran cagada del film.

CURIOSIDADES

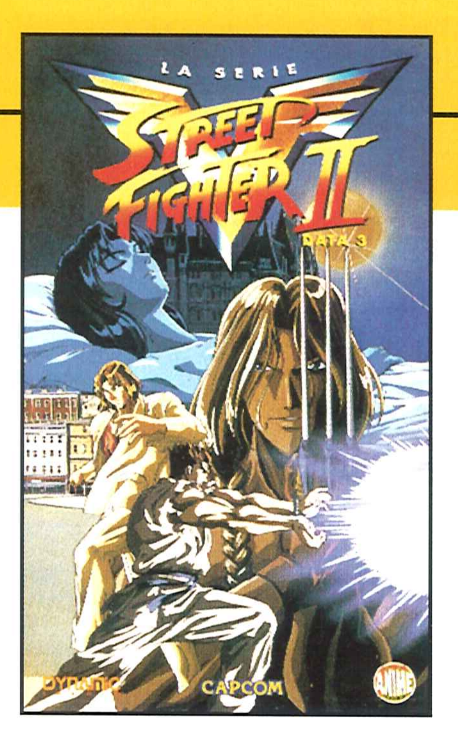
¿Alguien se ha preguntado alguna vez dónde se mete *Sagat* en la parte final de la película? ¿El tipo se las pira para no recibir?

Supongo que os daríais cuenta de que *Gouki* sale un instante, apoyado en una pared, como si pasase del tema. Este guiño parece que les hizo gracia a los guionistas de *Street Fighter II-V*, ya que nos encontrábamos a *Gouki* mezclado entre la gente, oculto en esquinas, donde fuese, a lo largo de toda la serie.

Y a propósito de *Gouki*, **Capcom** ha producido un nuevo film de anime (o al menos anunció su preparación en la edición de principios de año del ***Tokyo Game Show***). Se trata de una película que nos narrará la historia de *Ryu* y *Ken* cuando eran jóvenes (o sea, ***Street Fighter Zero***), basándose especialmente en introducirnos al personaje de *Gouki*, y de cómo fue su trato con el maestro *Gouken*. Se ha anunciado ya que el film saldrá en los USA (como es lógico, igual que más tarde saldrá aquí), aunque no se ha dicho cuando. Os ofreceremos más datos antes que nadie, no os preocupéis por eso...

Mr.Karate
mrkarate@mixmail.com

STREET FIGHTER II



Hablar de ***Street Fighter*** es hablar de historia en el mundo de los videojuegos. Si bien es cierto que hubo videojuegos de lucha antes del mismo, y otros mejores después, ***STREET FIGHTER*** marcó época. Su variedad de estilos de lucha y artes marciales, y la gran diversidad de personajes, ampliada en cada versión del videojuego, son varias de las cosas más importantes a la hora de valorar su éxito.

Basándose en la mejor de las versiones del videojuego, al menos para mi gusto, *el **Street Fighter II Super Turbo***, se hizo una película de anime, una muy buena película, y más adelante, como si de "*Star Wars*" se tratase, hicieron una serie sobre las vivencias de los principales protagonistas en su juventud.

El resultado no fue quizás tan soberbio como el film, notándose grandes diferencias, y tampoco tuvo el éxito esperado. Sin embargo, para todo fan de ***Street Fighter***, yo diría que es imprescindible.

En España vendieron unos cuantos episodios, que al no tener el éxito esperado, y como de costumbre en casi todas las series que sacan, dejaron colgados. Sin embargo, creo recordar que en Vía Digital emitieron la serie íntegra.



Estados Unidos también contó con los 29 episodios que componen la serie, y, muy propio de los americanos, la **CAPCOM** de allí quiso proseguirla, haciendo una ampliación de la misma, a lo que **CAPCOM** Japón se negó rotundamente.

No podemos encontrar una relación continuada entre la serie y el filme, ya que para empezar, hay personajes que se conocen por primera vez en la serie, e igualmente vuelven a conocerse de nuevo en la película. Sin embargo, la serie nos muestra ciertas notas aclaratorias sobre los personajes más importantes.

Los protagonistas principales son dos: *Ryu* y *Ken Masters*, a la edad de 17 años. *Ryu* trabaja de guardabosques en una pequeña isla del Pacífico, y en su tiempo libre practica artes marciales. Recibe una carta de su amigo *Ken* invitándole a Estados Unidos con billete de avión incluido. Como si de "príncipe y mendigo" se tratara, *Ryu* es pobre y *Ken*, hijo de una de las familias más ricas de los Estados Unidos.

Al reunirse por fin en EEUU, *Ken* y *Ryu* salen de fiesta, juerga que consiste en buscar pelea para demostrarse a sí mismos lo fuertes que son. Como no, se encontrarán con algo más que la horma de su zapato, enfrentándose al sargento *Guille*, el cual deja KO a los dos hombrecitos. Cuando se recuperan, *Ken* decide que deben dar la vuelta al mundo buscando a los mejores luchadores para aprender nuevas técnicas de lucha y así convertirse en los mejores. *Ryu* acepta, aunque naturalmente todo va costeado por la tarjeta de crédito del padre de *Ken*, al que no parece suponer ningún problema el que su hijo se gaste el dinero en semejantes menesteres.

El primer destino es Hong-Kong, donde por supuesto se alojan en el mejor hotel, y en la suite presidencial (desde luego, cualquiera quisiera tener a *Ken* de amigo). En Hong-Kong, contratan a una guía turística que no es otra que *Chun-Li*, quien desde el principio se muestra encantada en acompañarles y parece llevarse muy bien con los dos. A partir de ese momento comienzan a meterse en líos, ya que el primer sitio al que van es el Castillo de los Nueve Dragones, situado en la parte peligrosa de la ciudad, pero a ellos no parece importarles, y *Chun-Li* que se apunta a un bombardeo... pues nada, no les resulta en absoluto difícil entrar, aunque la cosa cambiará para salir.

Después de este suceso, *Chun-Li*, que los ve muy interesados en las artes marciales, les cuenta que su padre es policía, tiene un dojo donde



practicar artes marciales, y también que tiene un amigo llamado *Fei Long* que está rodando una película de artes marciales. Los muchachos se muestran encantados por conocerle, y cuál será la sorpresa de *Ken* al ser elegido como rival en una de las escenas de *Fei*.

El tiempo en Hong-Kong no se desaprovecha para nada, y mientras *Ryu* habla con un viejecillo que se encuentra, a *Ken* que le va más la marcha y no tanto la lucha como dice, se va de compras con *Chun-Li* y se lo pasan bomba.

El anciano con el que *Ryu* ha hablado será quien le enseñe la técnica del "*Hadoken*".

Después de defender la escuela del padre de *Chun-Li* del clan Ashura (la mafia), *Ryu* y *Ken* deciden que su próximo destino será Thailandia para aprender Muay Thai, una de las artes marciales más poderosas que hay. Sin embargo, por una confusión, *Ryu* será metido en la cárcel, y mira por donde, allí conoce a *Sagat*. Como de costumbre, primero se enfrentan, y luego se hacen amigos.

Y la serie es principalmente eso, *Ryu* y *Ken* van por países, se meten en problemas, y resuelven otros.

Su siguiente destino es la India, donde es obvio a quien conocen: A *Dhalsim*, un poderoso maestro de Hado, quien después de hacerse mucho de rogar le enseñará a *Ryu* las técnicas del control de la energía, lo que le servirá a *Ryu* para controlar el "*Hadokken*".

Una vez que ha aprendido eso, quedan con *Chun-Li* en Barcelona y van a los toros. Allí conocen a un matador de toros, que en vez de tener coletilla como los toreros, tiene una trenza hasta la cintura, que más que torear parece que lo que hace es lucir el palmito, y por el que todas las chicas suspiran. Evidentemente es *Vega*, el cual repara rápidamente en *Chun-Li*. Y mira por donde, será el primero que le dé un beso a *Chun-Li*, aunque no como un enamorado, sino para hacerla tomar una especie de droga que la hipnotiza.

Al día siguiente, salta a la vista que le ocurre algo raro, pero estos dos muchachotes no parecen reparar en ello. Reciben invitación de *Vega* a su mansión donde va a dar una fiesta, y como es lógico acuden los dos a los que les va la juerga, o sea, *Ken* y *Chun-Li*. Sin embargo, la fiesta es un enfrentamiento a muerte entre *Ken* y *Vega* por el amor de *Chun-Li*, quien permanece hipnotizada (o sería mejor decir idiotizada...) a los encantos de *Vega* sin reparar en lo que va a ocurrirle a su amigo. *Ken* acepta para salvarla. Es una de las luchas más cruentas de la serie, pero al final, *Ken* vence, no sin antes haber quedado muy malherido. *Chun-Li* despierta del hechizo, acompaña a su amigo *Ken* a una habitación para que le curen de los daños sufridos y de repente se encuentra ante ella a *Bison*. Como no le queda más remedio que enfrentarse a él, lo hace sin ningún éxito, y sucumbiendo a sus pies sin que nadie pueda hacer nada por ella, ni siquiera *Ken*, que está demasiado malherido para mover un solo dedo..

Y mientras todo esto sucede, *Balrog*, un boxeador al servicio de *Bison*, contrata a *Cammy White*, una ex-agente británica, para que mate al padre de *Chun-Li*.

Ya en el capítulo 18, *Bison* pide al padre de *Ken* una recompensa de 1000 millones de dólares por el rescate de *Ken* (si es que el chico vale su peso en oro), también tiene a *Chun-Li* en su poder, y además, valga la redundancia, el padre de *Chun-Li* está a punto de ser asesinado por *Cammy*.

Bien, ahí los dejaron a todos en las cintas de vídeo, y se quedaron tan anchos y panchos.

La serie tiene acción, tiene suspense, a veces es un poco pesada, puesto que algunas cosas ocurren muy despacio, y para los auténticos amantes de los videojuegos de lucha es posible que les parezca desaprovechada en algunas escenas.

En comparación con el filme, es mejor este último en casi todos los sentidos; en el dibujo, en las escenas de lucha, donde los ataque de cada personaje son idénticos al del videojuego... Sin embargo, no hay tiempo de mostrarte la vida de los personajes y algunos tiene una mera aparición sólo para hacer un breve combate y mostrarlos como en el videojuego. En la serie se apartan más del mismo, y se dedican a hacerlo más ameno para todo tipo de público, no sólo para los fans incondicionales del juego.

En contraposición a la película, aquí puedes conocer poco a poco a todos los personajes, cosa que en una hora y media si llega, no pudieron hacer, es decir, que o te sabías la historia de cada uno, o nada de nada, ya que algunos personajes salían unos tres minutos y ya está.

Habría que mencionar la banda sonora de la serie, que sí fue uno de los grandes éxitos de la misma, al igual que el de la película, con la que cometieron el error de variar algunas canciones de la original al poner la versión al español.

En fin, quien haya tenido canal de pago, habrá podido disfrutar al completo de la serie, y seguramente, sabrá más de lo que sé yo. Esa suerte que tiene.

Mae Fernández
mae@oem.es

MANGALAND

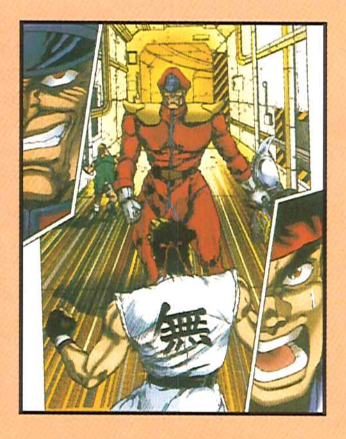
LO QUE SE CUECE POR EL MUNDO DEL CÓMIC NIPÓN

Para la ocasión he echado mano a mi gran estantería de tomos manga basados en videojuegos, y la verdad ¡¡No recordaba que hubiese tantos!! Esto limita los comentarios de los mismos a breves reseñas, pero mejor conocer el máximo número que tener muestras de sólo unos pocos...



STREET FIGHTER II - RYU







Si hay que empezar a hablar de algún manga basado en ***Street Fighter***, sin duda hay que hacerlo por este título. Su edición española por parte de la editorial **Glènat** nos puede hacer estar orgullosos de contar con una de las mejores adaptaciones al papel de una historia hasta el momento del film, muy simplona. Dibujado por el maestro del manga **Masaomi Kanzaki** (*uno de mis favoritos, ^_^*), la edición que hemos conocido en español tiene retoques americanos, entre los que destaca un coloreado muy regular que en muchísimas ocasiones se carga detalles del autor nipón. Además de lo que pudimos leer en español (8 números, tomos 1 y 2), existe un tercer volumen que no fue editado porque al venir nuestra edición de los EEUU ellos tampoco la habían traducido, y la cosa se quedó en sólo 2 tomos. A ver si algún día se animan a continuar con su edición...

SFII COMIC ANTHOLOGY

Tomo recopilatorio del sello de mangas **Gamest** (editorial **Shinsheisha**). Han llegado a nuestro país 2 volúmenes, de los cuales me quedo con el 1 por 2 historias muy bien dibujadas (una de ellas es la de la derecha del texto). Además de contar con 11 historias aproximadas cada tomo tiene unas ilustraciones a color que nada tienen que envidiar a las que nos ofrece **Capcom** como oficiales...









SFZERO COMIC ANTHOLOGY

Este tomo pertenece a la línea de **Shounen Oh Comics**. Tiene un total de 13 historias y 8 ilustraciones a color. Del libro destacaré una historia muy simpática en la que *Ryu*, *Ken* y *Chun-Li* hacen de fuerzas especiales estilo *Power Rangers* para acabar con el ejercito del malvado *Vega* (*kawaiiiiii* ^_^). Por lo demás, no está mal el tomo.







SFZERO2 AMUSEMENT ANTHOLOGY

Hobby Japan Comics tiene la línea de mangas llamada **Amusement Anthology Series**, y el volumen 22 es este que os comento. 21 historias completas + 4 ilustraciones a color muy conseguidas. Recomiendo esta colección a los fans de los *Vs.*



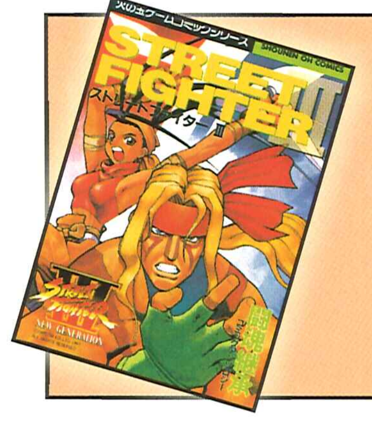




SFIII COMIC ANTHOLOGY

Este es un tomo muy bueno de **SFIII**. Prácticamente todas las historias (23) son de coña, pero tienen un dibujo muy logrado, y además, las 2 o 3 que no tienen tono humorístico cuentan con unos ilustradores geniales. Editado en la linea **Gamest**.







SFIII COMIC ANTHOLOGY

De entrada, cuando vi el dibujo de portada pensé que encontraría alguna historia de su autor, **Masahiko Nakahira**, pero no fue así (*¡sigh!* -_-). El hecho de que el otro tomo de **SFIII** sea mejor que este es que prácticamente todas las historias de esta antología de **Shounen Oh Comics** tienen tono serio.



MANGALAND

LO QUE SE CUECE POR EL MUNDO DEL CÓMIC NIP

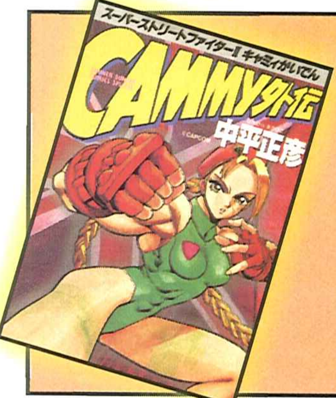




STREET FIGHTER ZERO

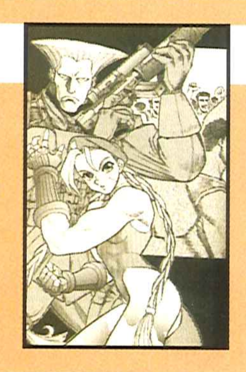
Se trata de una adaptación al manga de la saga **Zero** (1 y 2). Su autor, **Masahiko Nakahira**, ha sabido plasmar el espíritu del film de animación, dándole a las escenas del juego un desarrollo tan bueno como la película de animación a *SSFII*.





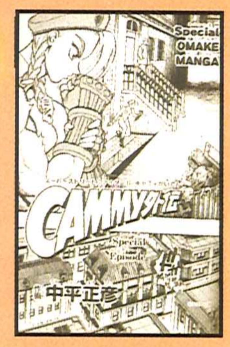


CAMMY GAIDEN



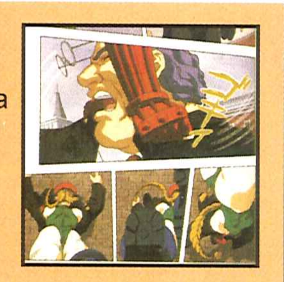
Cammy Gaiden fue la obra que catapultó a **Masahiko Nakahira** al mundillo de los mangas de lucha. En esta impresionante obra encontramos a **Cammy** como protagonista absoluta, en compañía de su grupo de asalto para misiones especiales, y con algún invitado de ***Street Fighter*** de vez en cuando.

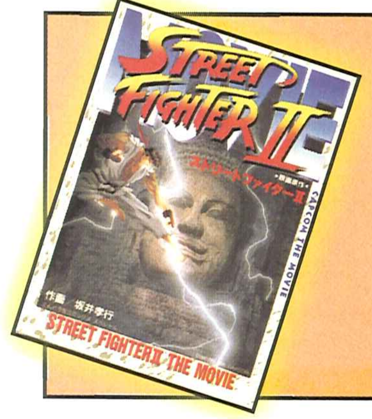




SFMOVIE VISUAL SELECTION

Se trata de un libro estilo foto-novela (o sea, imágenes tomadas del film con textos indicativos de lo que se pronuncia en las escenas capturadas), con una gran calidad de papel e impresión. Además del film, incluye una historia manga especial de **Cammy Gaiden**. Editado por **Shonen Sunday**.







CAPCOM SF THE MOVIE

Adaptación a manga del que iba a ser el guión de ***Street Fighter Movie***. Y digo del que iba a ser porque cambian muchos detalles de la historia (modo de acabar los combates, enfrentamientos que nunca tuvieron lugar...). Este tomo es curioso, pero no pasa de eso. Dibujado por **Takayuki Sakai**.



4 KOMA MANGA

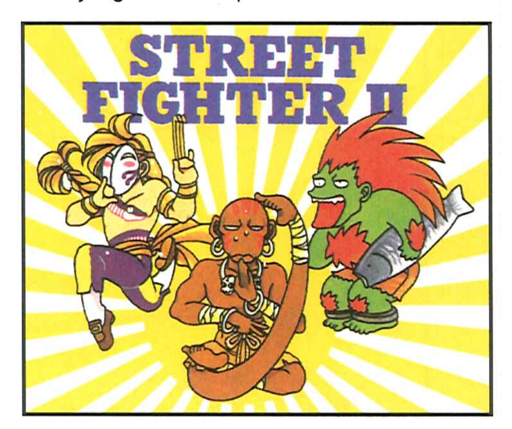
Si existe algo similar a lo que nosotros llamamos *tiras cómicas*, esos son los *You Koma* (*"cuatro cuadros"*). Hacen la misma función que las tiras de periódico, pero sus cuatro viñetas se presentan de arriba a abajo (salvo raras excepciones). Este tipo de publicaciones, pese a parecer algo destinado a chavales, tiene una difusión muy amplia, editándose libros recopilatorios de compañías muy importantes (como es el caso de **Kodansha**).

Podría pasarme horas explicando algunas de las tiras más increíbles del extenso catálogo al que se puede acceder relacionado con ***Street Fighter***, pero creo que no tenemos un exceso de espacio como para hacer tal cosa, así que en las dos páginas siguientes os presento siete muy coñeras con una libre interpretación de textos (no, aún no domino el japonés, lo que les he puesto a los bocadillos son frases supuestas a partir de las escenas). Ya veréis como quedan bastante bien.

Hoy en día es muy difícil encontrar un tomo de estos en alguna tienda, pese a que hace unos tres años las librerías con material de importación los tenían a patadas. Si estáis interesados en conseguir algún tomo de muestra, poneros en contacto con nosotros y ya os diremos cómo y dónde los podéis pillar.

De entre los tomos recopilatorios, me quedo con la colección de *Takashi Hashiguchi* (editada bajo el sello **WGC**) y con los *You Koma Manga Keteiban* (*El Imperio de los Mangas de 4 Cuadros*) de la editorial **Futubasha**.

Existen este tipo de tiras cómicas de todo sobre cuanto os podáis imaginar. Es posible que en próximos números de ***Loading*** dejemos caer algunas de los videojuegos más importantes.











No tenemos por qué saber japonés si las tiras expresan claramente la idea. Fijáos en ésta. Su autor se cachondea del hecho de que todos los personajes tomen el mismo aspecto al incendiarse...





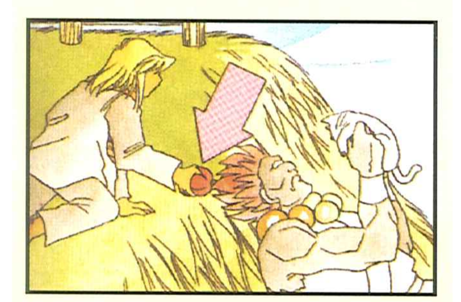


4 KOMA MANGA SF COLECCION

ATENCIÓN: Interpretación de textos total by Mr.Karate







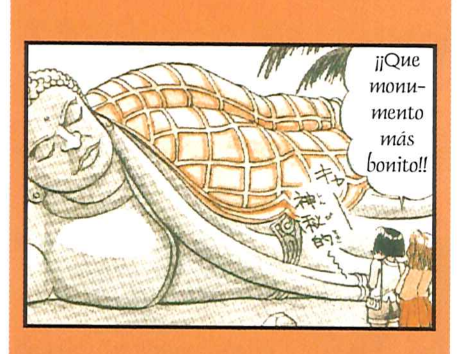


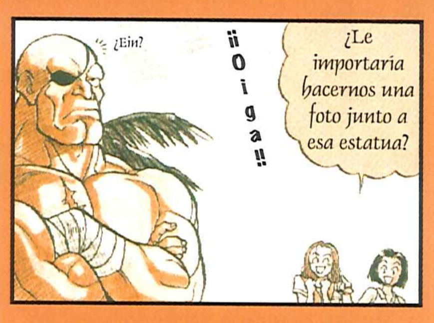










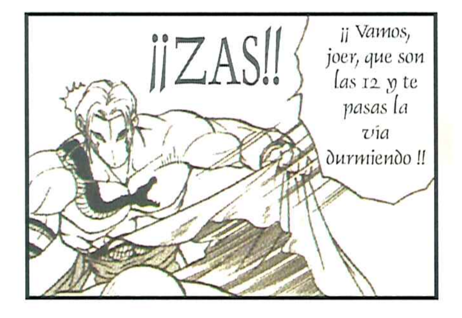









¡¡ Killo, Sagat !! ¡¡ Despierta tio, que nos llama er jefe pa argo urgente !!
pec pec

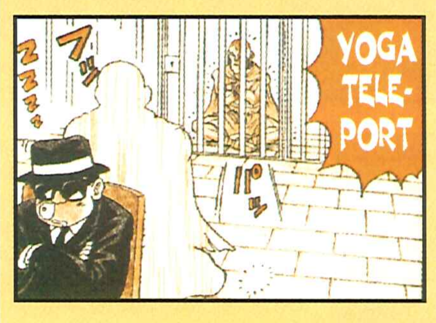

¡¡ZAS!!
¡¡ Vamos, joer, que son las 12 y te pasas la via durmiendo !!


¡¡ Pero... ..pero... !! ¡¡¡ Si se la borrao la caraaaa!!!


¡¡Uaaah!!
¡¡ Qué sueño más ricoo !!
Gleggll....


Con lo listo que soy, y me han cogido...
tendré que escaparme sin hacer ruido, o será mi fin como héroe

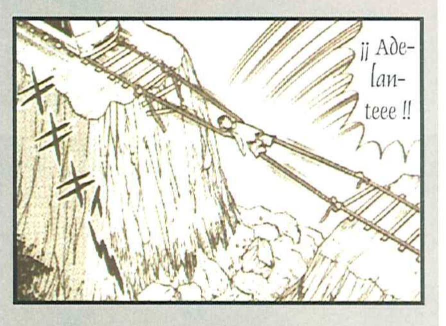

YOGA TELE-PORT

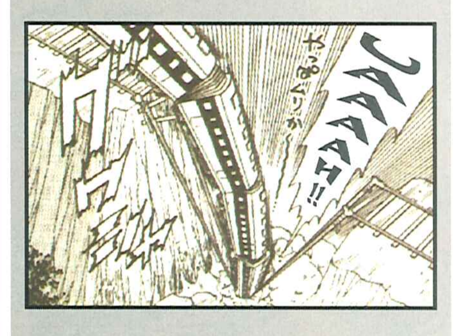

YOGA TELE-PORT


dic dic dic
¡¡ Soy una máquina !! ¡¡ Ni se ha dado cuenta !!


Mooooo!!
¡¡ El tren va a caer por ese trozo de via rota !!


SUPER DHALSIM AL RESCATE
BABYUUUUNM!


¡¡ Ade-lan-teee !!


やっぱりか…
JAAAAH!!


No existe nada más bello
en este mundo plebeyo ...
espejo


Con todos estos espe-jos
じゃーん!
admi-raré mis reflejos

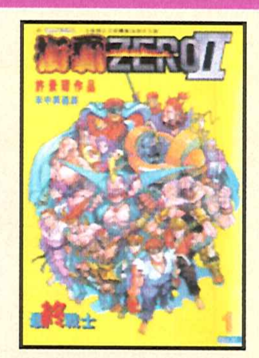

Vamos Balrog, a papear
¡¡ AAgh !! ¡¡ Qué susto ma dao el joio... !!

PERDONE, ¿LE IMPORTARÍA PONERME UN PAR DE KILOS DE MANWAS? A SER POSIBLE BARATOS, Y SÓLO DE SF...



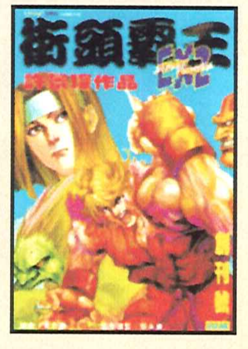


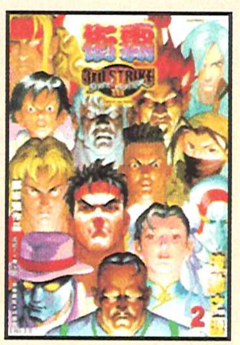








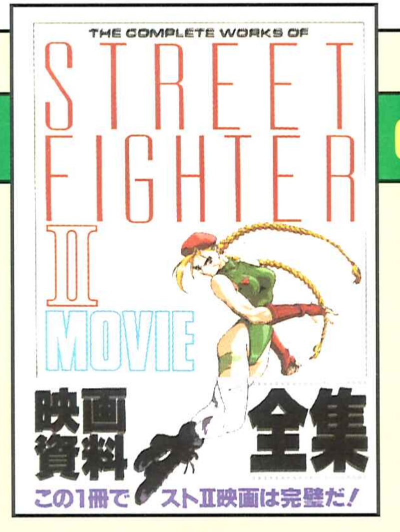






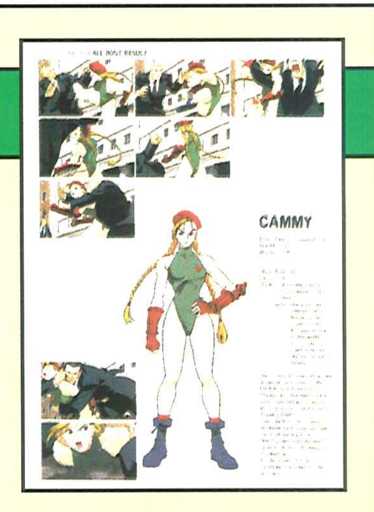
Sólo hay un género de cómic del que me costaría aún más haceros un repaso que del género *manga*: el *manwa*. La temática de la lucha es tan aclamada por los lectores chinos que el número de publicaciones basadas en los videojuegos de artes marciales se dispara cada vez que aparece un nuevo *arcade*.
Para que os hagáis una idea, podéis encontrar a la vez varias colecciones de ***Street Fighter III 3rd Impact***, mientras que se venden 5 o 6 de ***Street Fighter EX2***, y otras 7 de ***Street Fighter Zero 3***. ¡¡Para volverse loco!!
Una de las editoriales más importantes en **Jademan Cómics**, de la que viésemos editado en nuestro país hace muchos años las series ***Tigre Wong*** y ***Drunken Fist***. A ver si con la publicación de ***Cyber Weapon Z*** se animan a lanzar otra vez títulos de esta índole. Resaltaré los trabajos de *Hui King Sum*, y *Fu Long*, por representar a cada juego con buenísimas obras a todo color...





COMPLETE WORKS OF SFII MOVIE

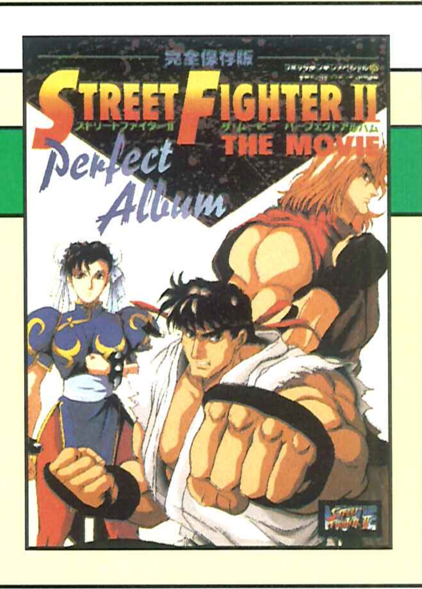
Este libro recoge los bocetos principales de cada personaje y decorados aparecidos en la el filme de anime. Junto a los esbozos encontraremos escenas de movimientos para que veamos paso a paso cómo se lleva a cabo la animación. Se incluyen fichas a color de cada personaje, con las imágenes más importantes de la película en las que aparecen. Tiene un total de 194 páginas, y absolutamente nada de desperdicio. Un auténtico tomo de lujo, prácticamente imposible de conseguir hoy en día, editado por **Shogakukkan** en 1994.





SFII THE MOVIE PERFECT ALBUM

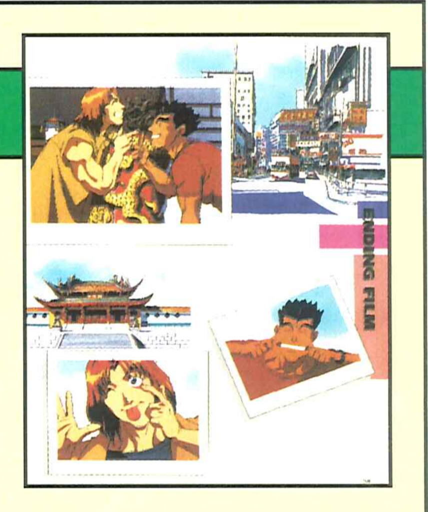
Este segundo libro salió a la venta también a raíz de la aparición del filme. Fue editado por **Kodansha** (1994), e incluye una guía de personajes y momentos importantes, un buen bloque de páginas con bocetos, entrevistas, comentarios de los dobladores originales, un repaso a todos los juegos ***SFII*** (con un análisis en el que se diferencia cada entrega), y por último un viaje a través del *merchandising* típico nipón (o sea, tarjetas, figuras...).





SFII-V THIS IS ANIMATION

Libro editado por **Shogakukan** en 1995. Recoge ilustraciones de los personajes de la serie de televisión, fotogramas del *opening* y el *ending*, y bocetos de personajes y decorados. Además, incluye una sección en la que se presenta a los personajes del ***Super Street Fighter II Turbo*** con sus bocetos correspondientes.



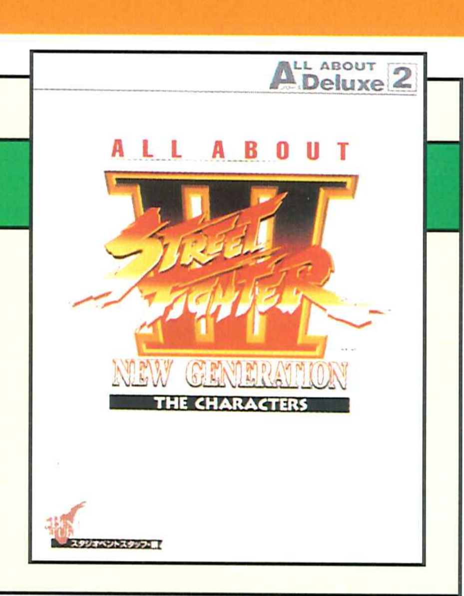
ART BOOKS

LOS LIBROS MÁS BUSCADOS Y COSTOSOS DEL MERCADO

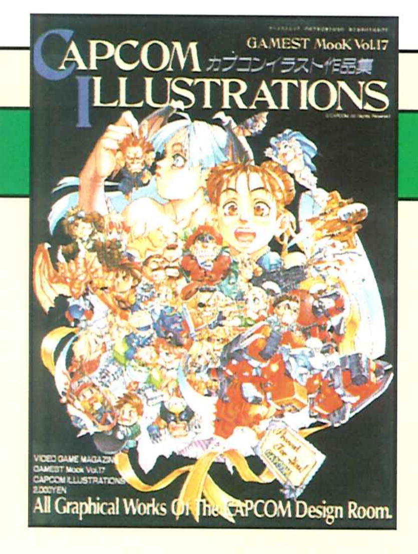
SFIII THE CHARACTERS



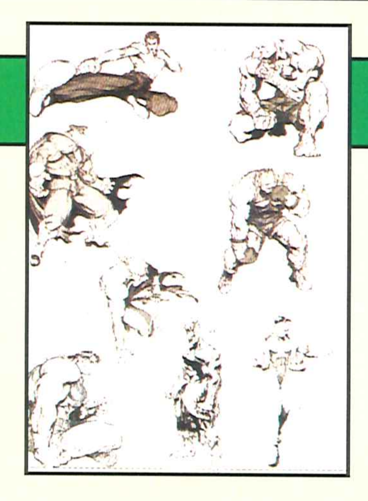
De este libro saqué las ilustraciones que incluimos en el CD que acompañaba al número 1 de ***Loading***. Se trata de un repaso por los personajes de la primera entrega de ***Street Fighter III*** (aunque por alguna extraña razón se dejan olvidado a *Gill*). Bocetos, ilustraciones a toda página, *frames* de animación, e incluso partituras de la música son los alicientes que hacen de este un libro imprescindible.



CAPCOM ILLUSTRATIONS



¿Quién no conoce el mítico libro que recopila las ilustraciones de todos los juegos **Capcom** hasta el año 1995? (obviamente, ya que fue editado en ese año) Supongo que después de todo el tiempo que ha pasado desde que se buscase como el oro aún puede quedar algún ejemplar por alguna tienda especializada. Ya sabéis de qué va (bocetos, ilustraciones divididas por sagas y juegos, dibujos exclusivos para el libro, etc.). Si no lo tenéis, no sabéis lo que os perdéis. De la editorial **Shinseisha**.



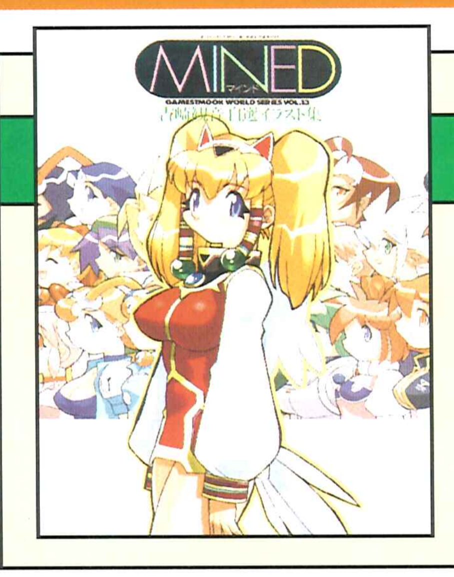
MAGNIFICENT WORLD OF CHUN-LI



Monográfico sobre la vida y obras de *Chun-Li*, aparecido como tantos otros a raíz de la película. Trae un doble póster, varias ilustraciones a toda página, fotogramas del filme, bocetos del mismo (todo esto sólo de *Chun*), fichas de personajes, y un impresionante apartado de *merchandising* con todas las cintas de vídeo, CDs, *cosplay* (trajes de *Chun-Li*), e incluso el anuncio japonés de ***Street Fighter II Turbo*** fotograma a fotograma.



ART BOOKS



MINED · YOSHIZAKI MINE

Este libro no es de ***Street Fighter***. Es un recopilatorio de ilustraciones de *Mine Yoshizaki*, el ilustrador oficial de la revista desaparecida **Gamest**. *Mine* basa sus dibujos en el mundo de los videojuegos, y encontramos un apartado muy importante en este *art book*. Es buenísimo y no hacerse rápidamente con él sería un fallo, porque su editorial, **Shinseisha**, ha cerrado, y en cuestión de meses será imposible hacerse con un ejemplar de alguna de sus ediciones.



UN APARTADO ESPECIAL PARA LOS MÁS SALIDOS

DOJINSHIS

Los *dojinshis*, para quienes no están muy puestos en los temas del manga, son publicaciones llevadas a cabo por principiantes, o por gente que quiere editar a contracorriente con respecto a las matrices a seguir por las editoriales. Sería, lo que aquí llamamos *fanzines*. Existen muchos, muchísimos basados en ***Street Fighter***. Podríamos dedicar un largo espacio a comentarlos, especialmente los que tienen temática *hentai*, pero creo que no es el lugar adecuado. Al menos, os cito el último que hemos conseguido. A ver qué os parece (mando agradecimientos a quien me lo ha prestado, es toda una reliquia... ^_^).



QUINCE JAM

De todos los *dojinshis hentai* que he encontrado, me quedo con éste. ***Quince Jam*** es el volumen 13 de una colección que su autor, *Saigado*, basa únicamente en personajes muy conocidos del mundo de los videojuegos (su línea recoge principalmente historias basadas en el ***King of Fighters***). Por desgracia, estos *fanzines* no se venden en nuestro país. Podéis tratar de buscarlos por alguna tienda que venda vía e-mail.
Y no, lógicamente no se trata de una publicación aprobada por **Capcom**... ...obviamente.



¡¡CAMPAÑA ANTI-VIDEOJUEGOS 1999!!

*Http://www.terra.es/actualidad/articulo/articulo.cfm?ID=ACT1824

¡¡ESTO NO SE LO CREE NI DIOS!!

¡¡Pero qué morro me traen algunos!! Sin duda es muy probable que a mediados del pasado mes escuchaseis la noticia por cualquiera de los medios informativos que hablaban del chaval que había sido ingresado en un psiquiátrico. Si no es así, antes de seguir leyendo por aquí, dirigíos a la columna de la derecha y leed con atención.

No me creo nada. Ni yo, ni nadie con una pizca de cerebro y algo que conocimientos del tema (bufff... qué bien me viene que haya pasado esto justo ahora, en plena realización del extra...). Voy por partes, y así no me dejo nada.

1.- Cuadro en Verde: Ya podían haberse informado también los señores de **Terra** antes de dar la noticia. ¿*Guerrero Ken*? Se nota que sólo han traducido la noticia.

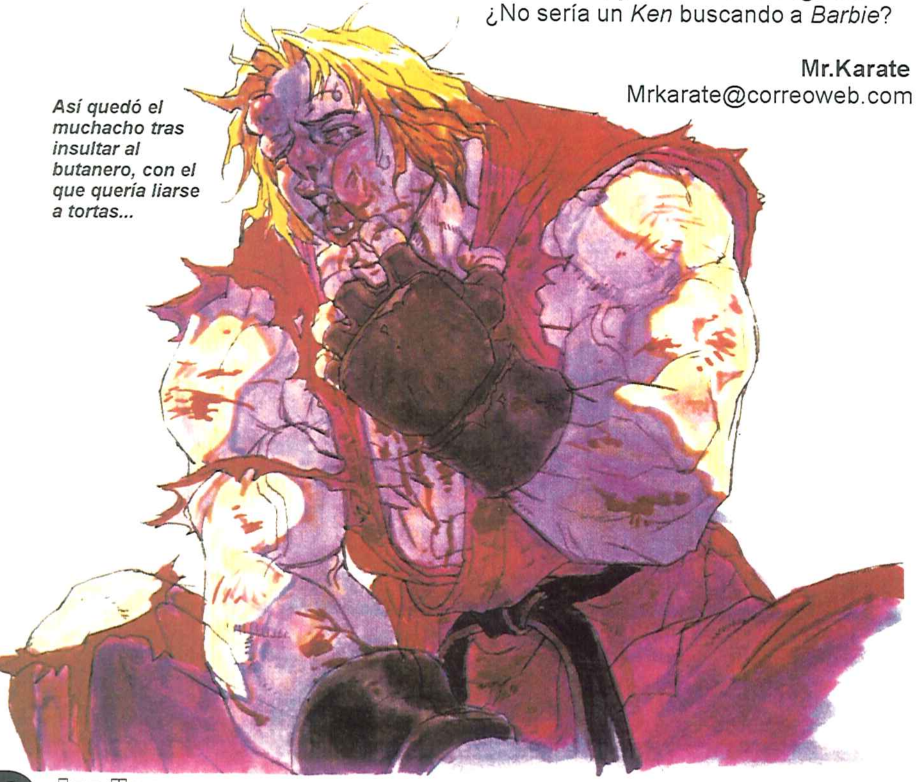
2.- ¿5 días seguidos sin dormir, jugando al ***Street Fighter***? ¿Y dónde se supone que están los padres?

3.- ¿Qué hizo al transformarse? ¿Lanzaba "*ha-do-ken*"? Si es así me pongo a jugar a la voz de ya... jajaja.

Se trata sin duda de una vil campaña anti-videojuegos, trazada hasta el mínimo detalle por los comerciantes de juguetes de toda la vida, indefensos ante el lógico hecho de que sus muñecos pasados de moda se queden estancados en las estanterías (quien dice muñecos quiere decir también a ***Monopoli*** y otros juegos de tablero). Si no, sin duda que este tipo de noticias no saltarían al aire tan a la ligera. Está claro que hay mucho más por medio que un niño haciendo "*sho-ryu-kens*" por la calle...

¿Nos toman por idiotas? Primero ***Metal Gear Solid***, y ahora ***Street Fighter***. ¿No sería un *Ken* buscando a *Barbie*?

Mr.Karate
Mrkarate@correoweb.com



Así quedó el muchacho tras insultar al butanero, con el que quería liarse a tortas...

Para ayudarle a recuperar su identidad, los psiquiatras debieron documentarse sobre los personajes del videojuego.

Ingresado en un psiquiátrico - 16/11/99*

UN ADOLESCENTE AFICIONADO A LOS VIDEO-JUEGOS "SE CONVIERTE" EN UN GUERRERO

Un muchacho italiano de 16 años ha tenido que ser ingresado en un psiquiátrico después de que, tras pasar 5 noches sin dormir jugando a un video-juego, saliera a la calle creyéndose "el guerrero Ken". El joven perdió toda conciencia de la realidad.

Convertido en su héroe virtual, se lanzó a la calle en busca de enemigos que combatir y muchachas que salvar, cuando fue localizado por una patrulla de carabineros.

Incluso cuando se presentó a los médicos del psiquiátrico, el joven seguía estando seguro de su identidad: "Me llamo Ken, soy el guerrero de la calle y debo luchar", les dijo convencido.

Durante varias semanas, el joven continuó creyendo ser un personaje y hablaba de batallas, aventuras y otros héroes de los vídeo-juegos sobre los que los médicos debieron documentarse.

Poco a poco, ha ido recuperando su identidad gracias a especialistas como Adriana Ruschena, jefe del departamento psiquiátrico, para quien es evidente que "la situación se les fue de las manos a sus padres".

"Es difícil saber si el delirio ha sido desencadenado por el vídeojuego en sí o se ha tratado de una especie de elección existencial. Lo que es cierto es que la psicosis ha emergido, después de que se pasase cinco noches seguidas jugando sin dormir", explicó esta doctora.

Gracias a Blue_Eyes por pasarme la dirección de la página web con la "noticia"


GAME MASTER
Todas las novedades en DreamCast - PSX
Importacion y pal
Compra - venta - cambio
Juego en red - conexion a internet
Servicio a toda España en 24 H - UPS
Gran via 86 Local 31
(Edificio España)
28013 Madrid
Tel/Fax - 91 548 4221
Gran via 80 2° planta
28013 Madrid
Tel/Fax - 91 547 0184
NEOGEO POCKET
COLOR



STREET FIGHTER: MAD REVENGER

Curioso compacto en el que se nos relata una historia a modo de radionovela, cuyos protagonistas son Guile y Chun-Li. Podéis oír un poco en el CD-ROM. A ver lo que os parece...

LOS MEJORES COMPACTOS DE STREET FIGHTER

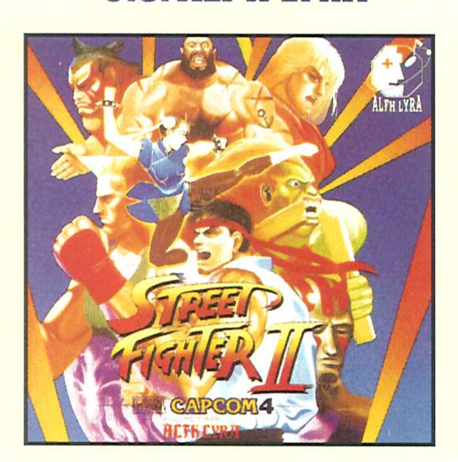
Nadie puede negar que la banda sonora original del primer ***Street Fighter II*** supuso toda una revolución. **Capcom** supo cuadrar a la perfección una BGM para cada uno de los luchadores que aparecían en este mítico juego.

Pero desde entonces han experimentado subidas y bajadas en sus composiciones. Existen aproximadamente 40 CDs de ***Street Fighter***, de los que he seleccionado 10 para que tengáis una cierta idea de cómo está saturado el mercado japonés (he cogido uno por saga y estilo, incluyendo cantados y hablados).

Si queréis conocer sus contenidos, como es obvio, hemos incluido toda una selección musical en el CD en formato **mp3**, a modo puramente promocional (si queréis los compactos completos os tendréis que hacer con ellos en tiendas especializadas).

Como sé que a muchos les gusta que se lo den todo mascado, os diré que de todos mi favorito es el que incluye la BGM de ***Street Fighter III 3rd Impact***, que incluye un tema cantado alucinante. Si por otro lado, lo que queréis en un buen recopilatorio, os recomiendo el ***Street Fighter II Artist Album***.

STREET FIGHTER II O.S. ALPH LYRA



Si alguna vez os preguntasteis dónde se podía encontrar registrada la banda sonora del legendario primer ***SFII,*** aquí tenéis la portada del CD doble, en el que encontraréis además la *BSO* de ***Final Fight***, entre otros

STREET FIGHTER II IMAGEN ALBUM



Primeras remezclas de las composiciones originales de ***Street Fighter II***. Como todos los *Image Album*, sus temas superan con creces los escuchados en el *arcade*. Muy bueno, aunque también muy antiguo.

STREET FIGHTER II VOCAL ALBUM



Este es uno de mis CDs favoritos de ***SF***. Han convertido la BGM del ***Street Fighter II*** en canciones, poniendo voz a esos temas tan emblemáticos que rápidamente reconoceréis. Cantantes famosos japoneses ponen sus voces aquí.

BANDAS SONORAS

SUPER STREET FIGHTER II ORIGINAL SOUNDTRACK



Todo el cambio que experimentó la banda sonora de ***SF*** al pasar a llamarse ***Super Street Fighter***, reunido en un CD cañero (fue en esa época cuando **Capcom** comenzó a usar la guitarra eléctrica en todos sus juegos).

STREET FIGHTER ZERO ORIGINAL SOUNDTRACK



A nuestro modo de ver, la mejor de las bandas sonoras de la saga ***Zero*** es la que se encuentra en su primera entrega. Si compartís nuestra opinión, ya sabéis cuál es la portada del CD que andáis buscando...

STREET FIGHTER ZERO 3 DRAMA ALBUM



Para quienes no sepan lo que es un *Drama Album*, se trata de un CD hablado, que normalmente trae un par de canciones. Puede resultar un tanto pesado para quienes no entiendan ni papa de japonés, pero también es curioso...

STREET FIGHTER II MOVIE O. S.



No podemos decir otra cosa mas que se trataba de una banda sonora simplemente perfecta, que luego los americanos cambiaron por canciones que no le llegaban a la suela de los zapatos. Muy recomendable.

STREET FIGHTER III ORIGINAL SOUNDTRACK



Se trata de un CD con temas muy en la línea de las actuales composiciones de **Capcom** (o sea, mezclas de sonidos punteros que nos recuerdan a ***Megaman*** y ***Darkstalkers***). Personalmente, me quedo con el siguiente...

STREET FIGHTER III 3rd IMPACT O. S.



Una BGM realmente innovadora para **Capcom**, que ha dado un giro de 360º a lo que habían ofrecido hasta ahora. Música rap y nuevos estilos que han dado un ambiente perfecto al mejor de los juegos ***Street Fighter***. Perfecto.

TARJETAS - CARDS

COLECCIONES QUE CUESTAN UNA AUTÉNTICA PASTA...

ESTAS SON TODAS LAS COLECCIONES DE TARJETAS QUE HE ENCONTRADO A LO LARGO DE LOS AÑOS...

STREET FIGHTER II SD



STREET FIGHTER II TURBO SD



SUPER STREET FIGHTER II SD



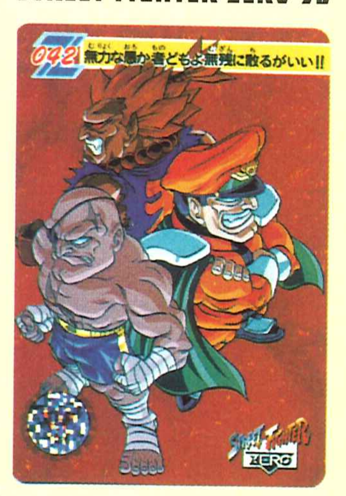
SUPER STREET FIGHTER II-X SD



STREET FIGHTER MOVIE SD



STREET FIGHTER ZERO SD



STREET FIGHTER ZERO2 SD



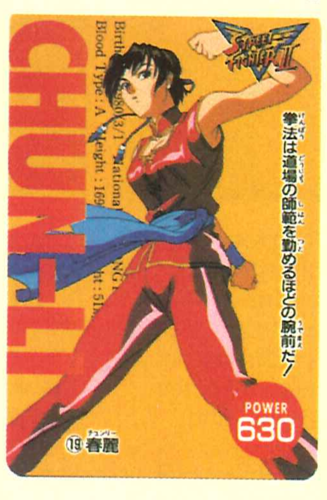
STREET FIGHTER III SD



STREET FIGHTER II-V SD



STREET FIGHTER II-V



ALL CAPCOM WORLD

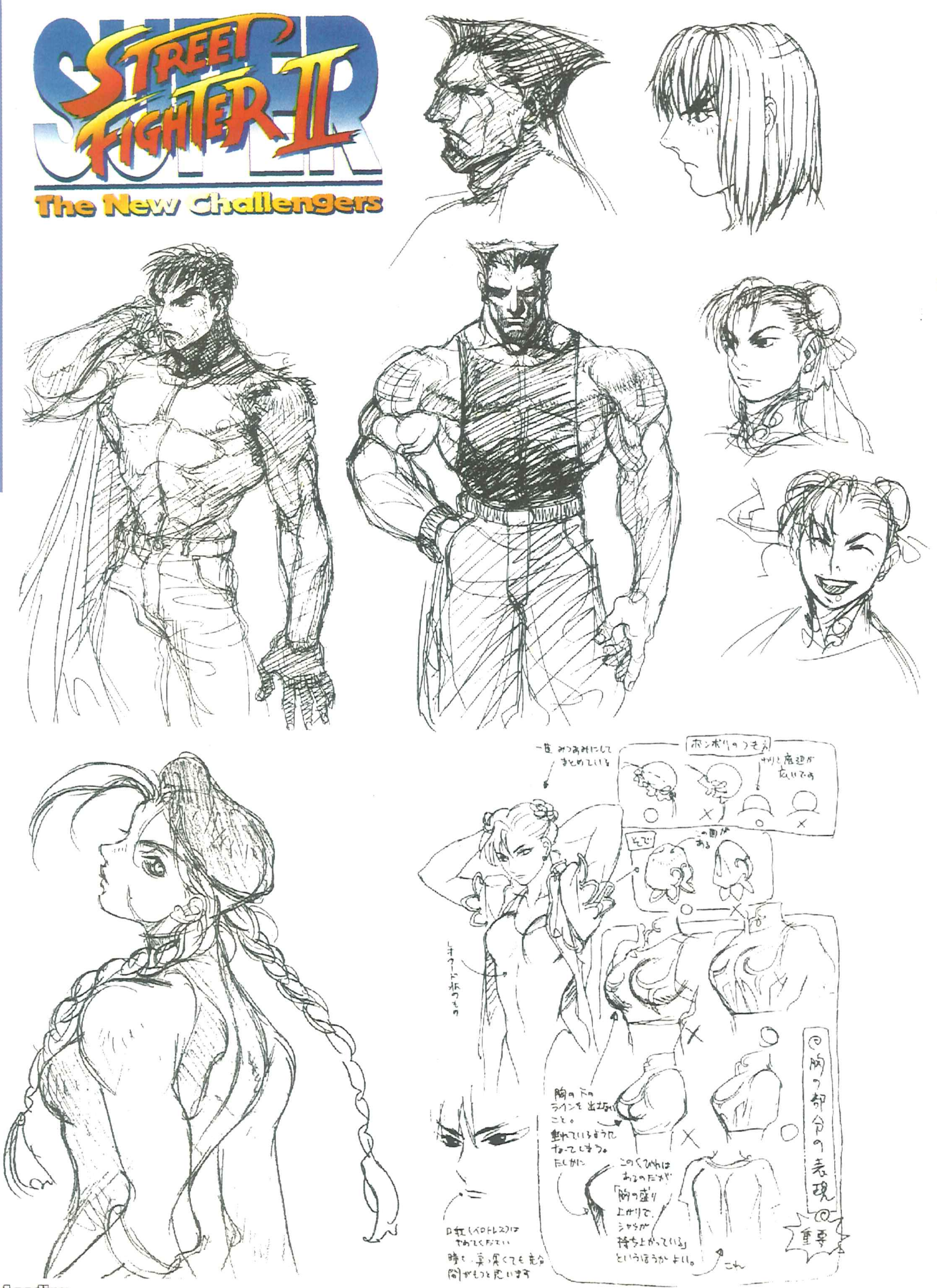


ALL CAPCOM WORLD'98

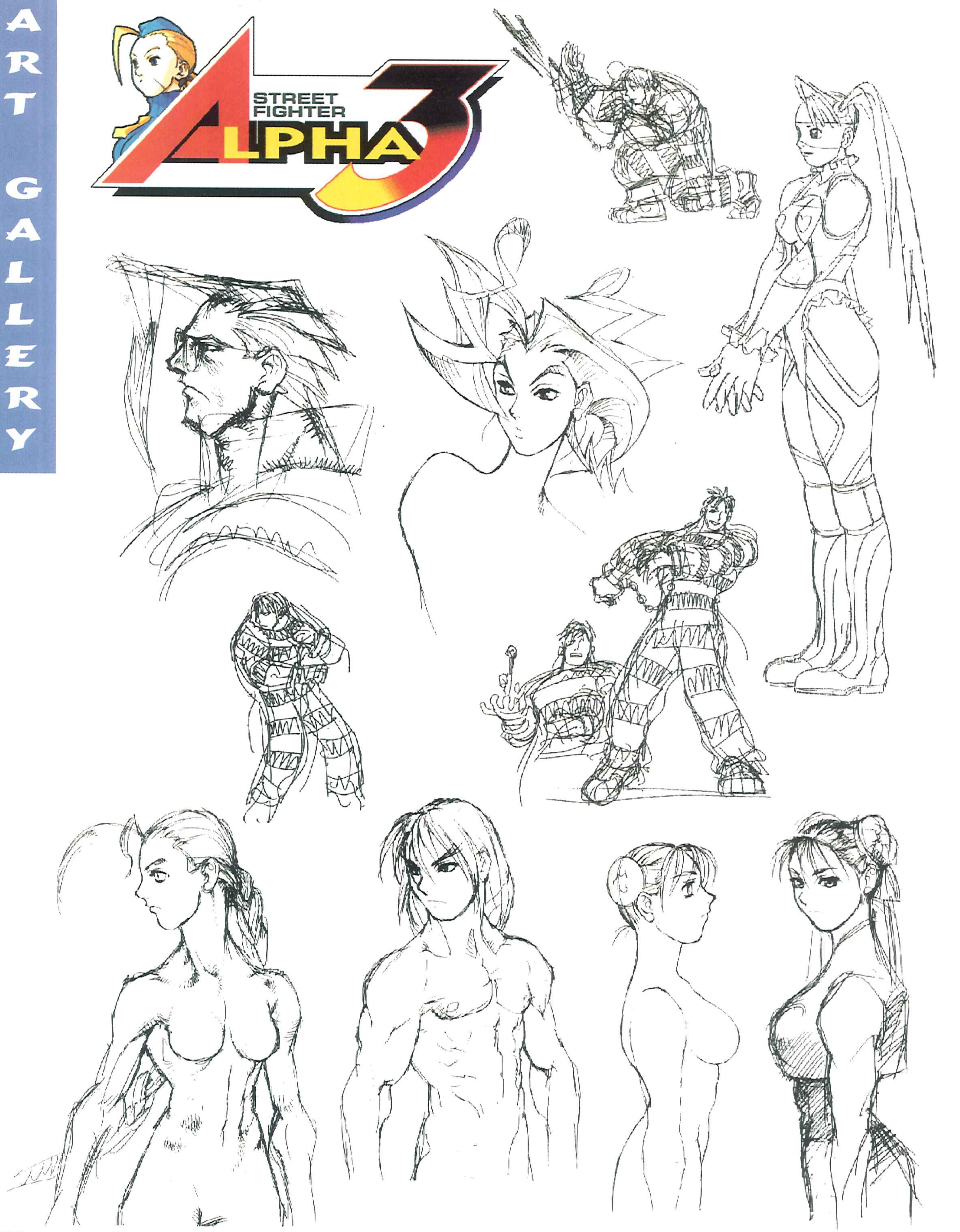


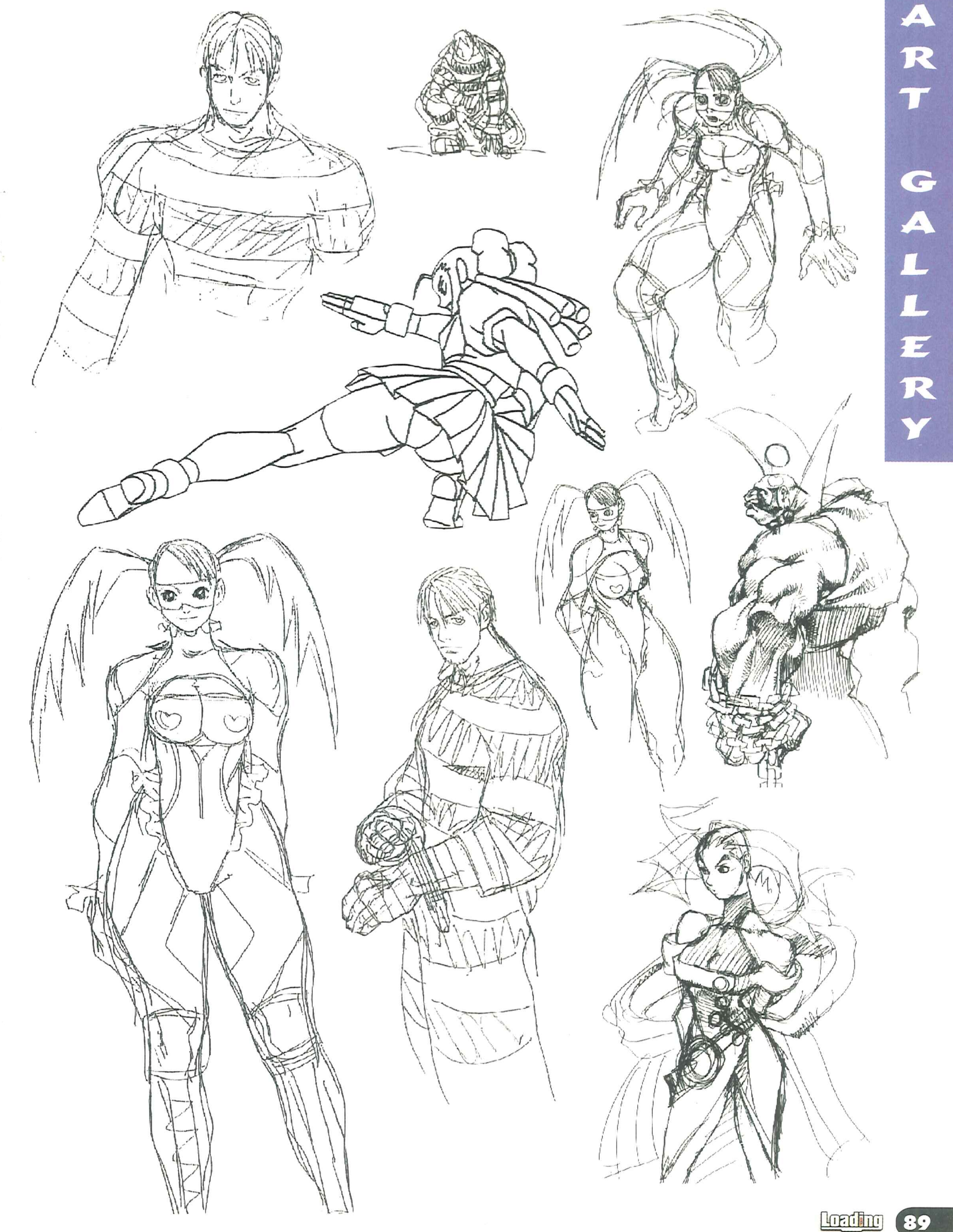
Super Street Fighter II

The New Challengers



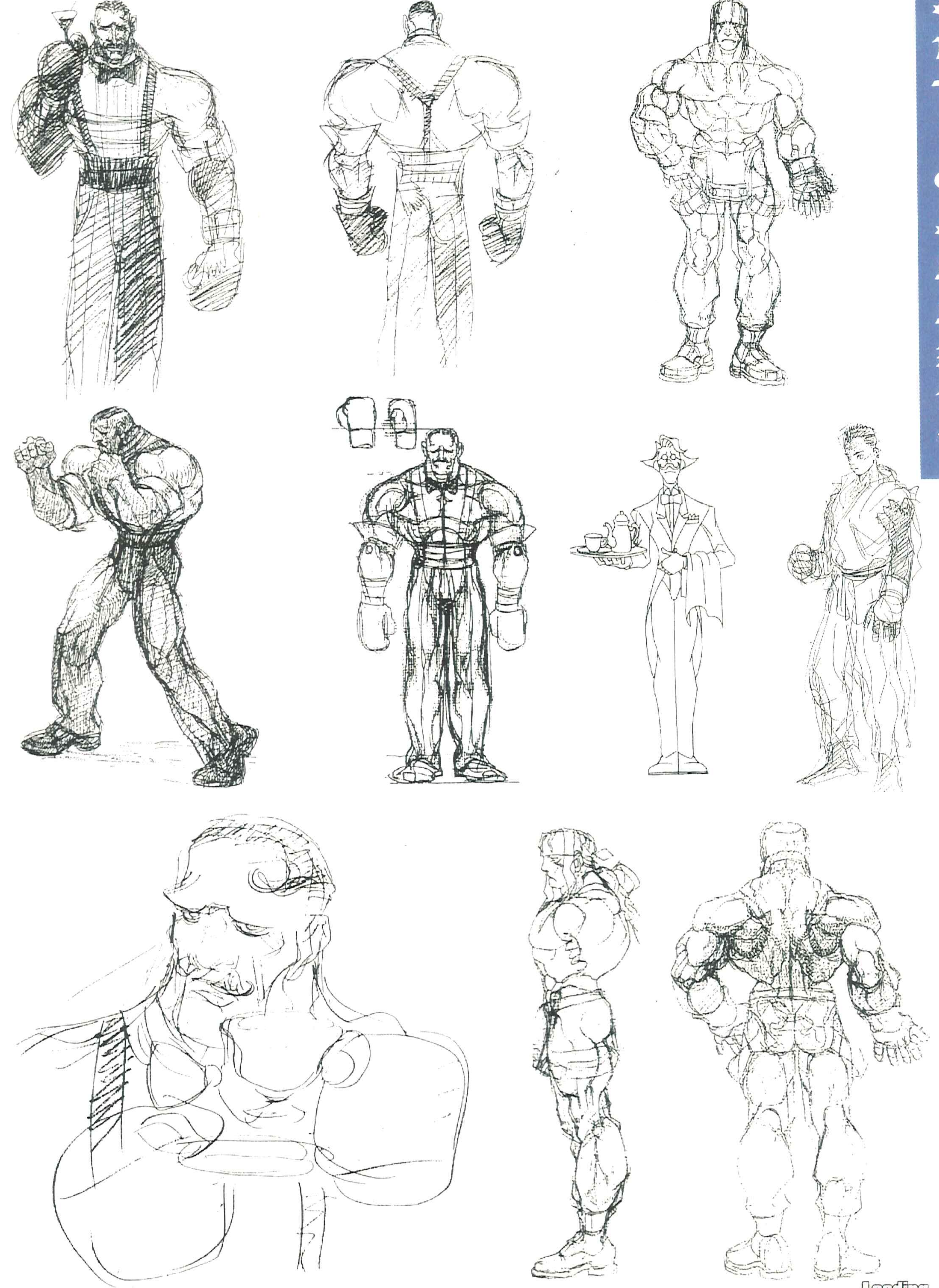


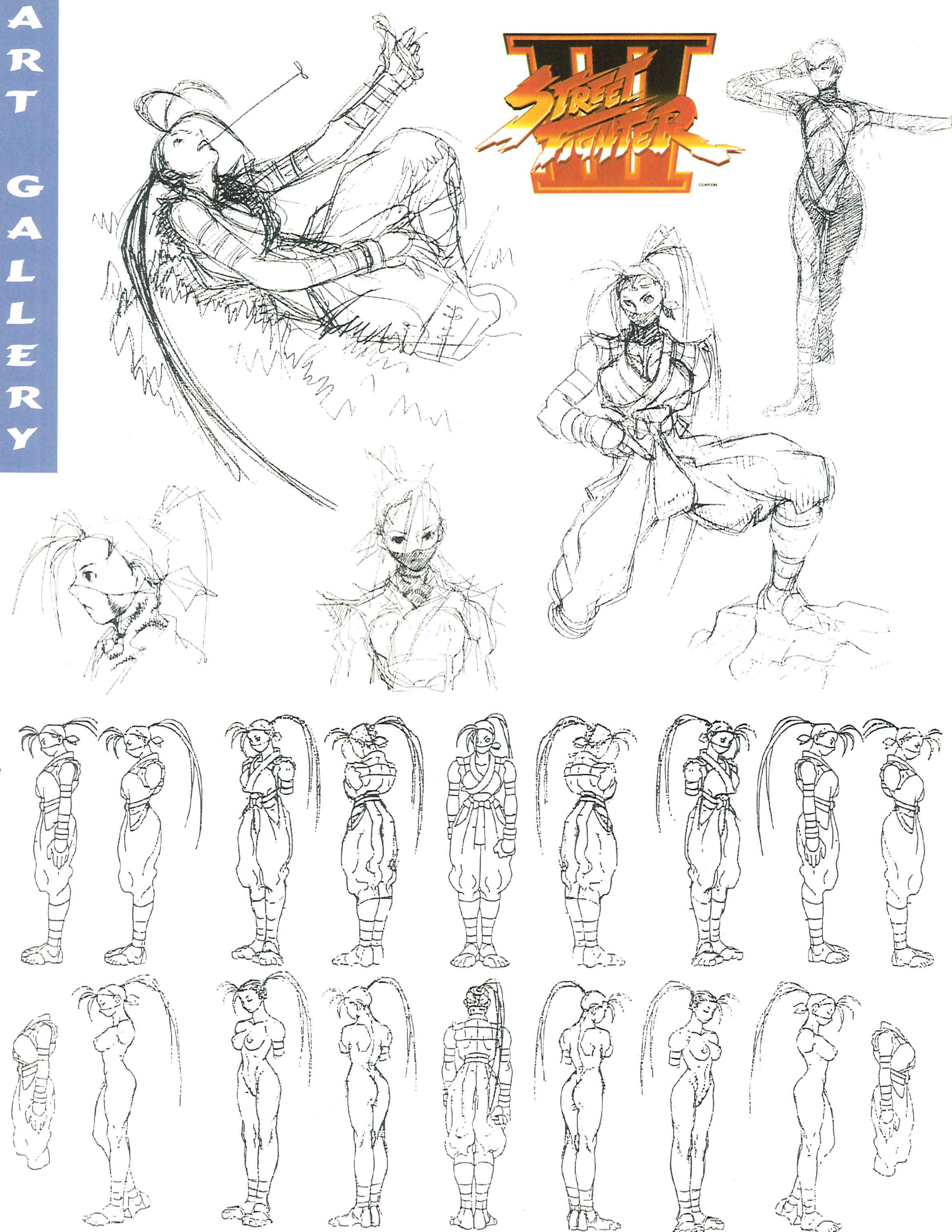

STREET FIGHTER ALPHA 3

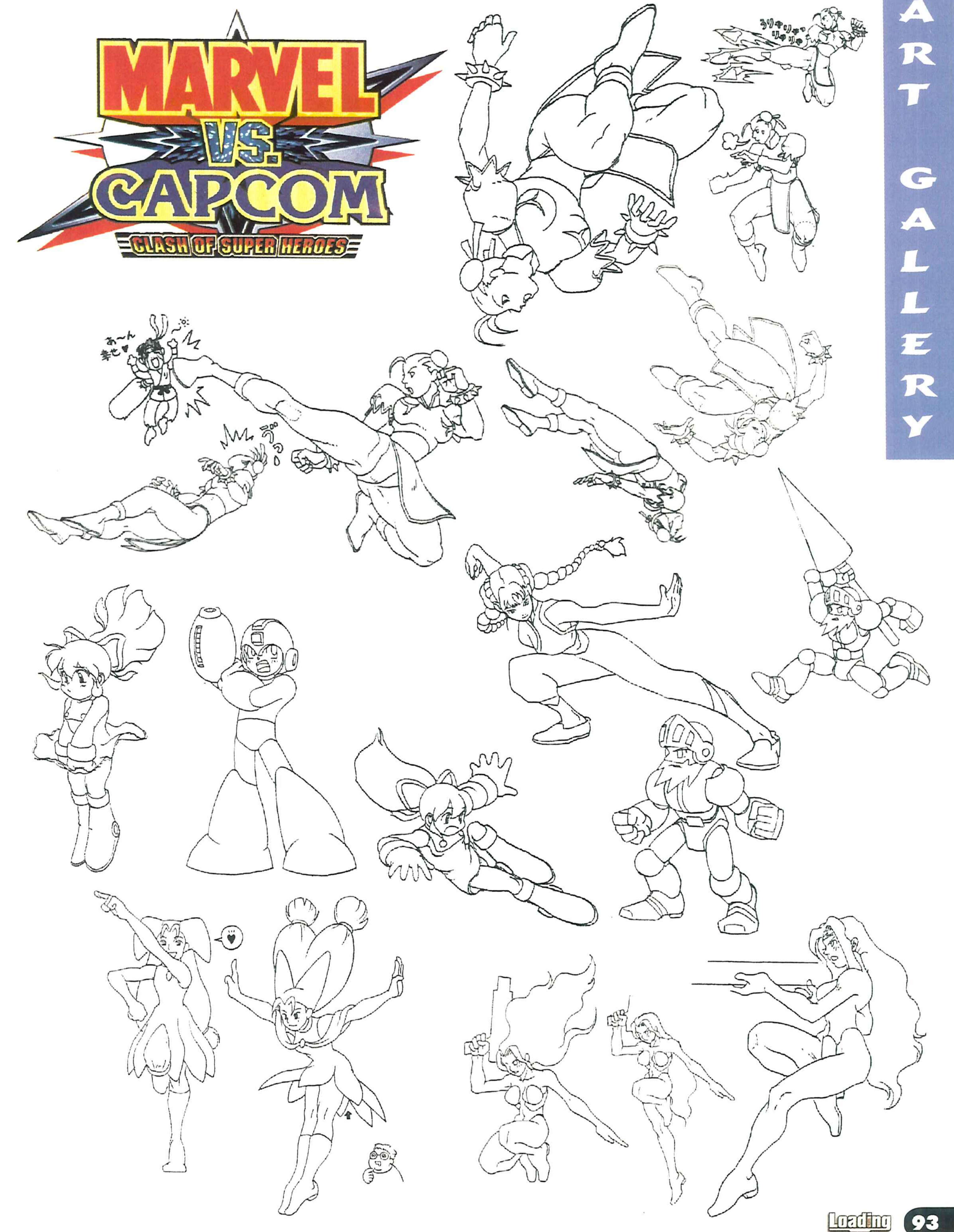


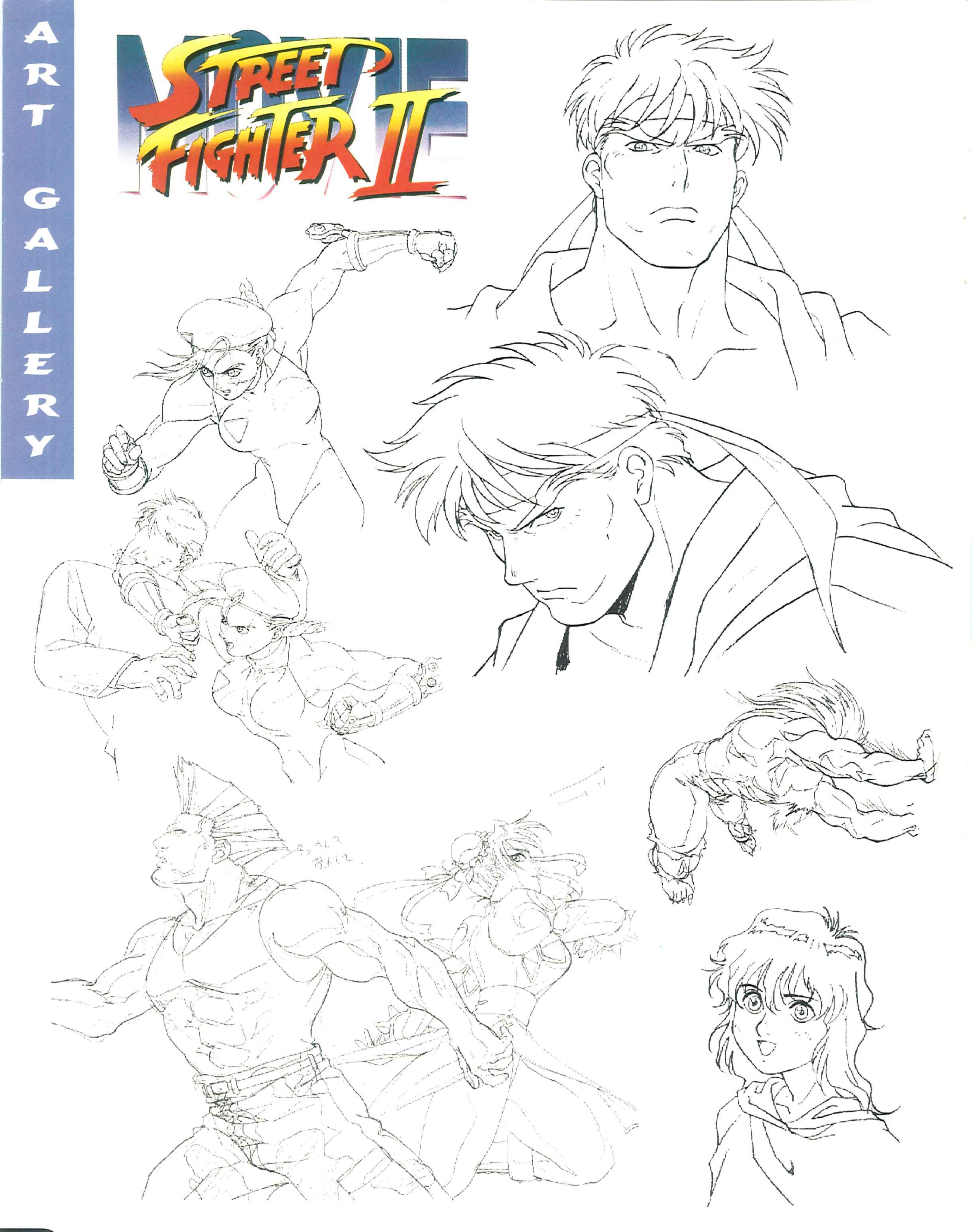

STREET FIGHTER III
©CAPCOM

ART GALLERY

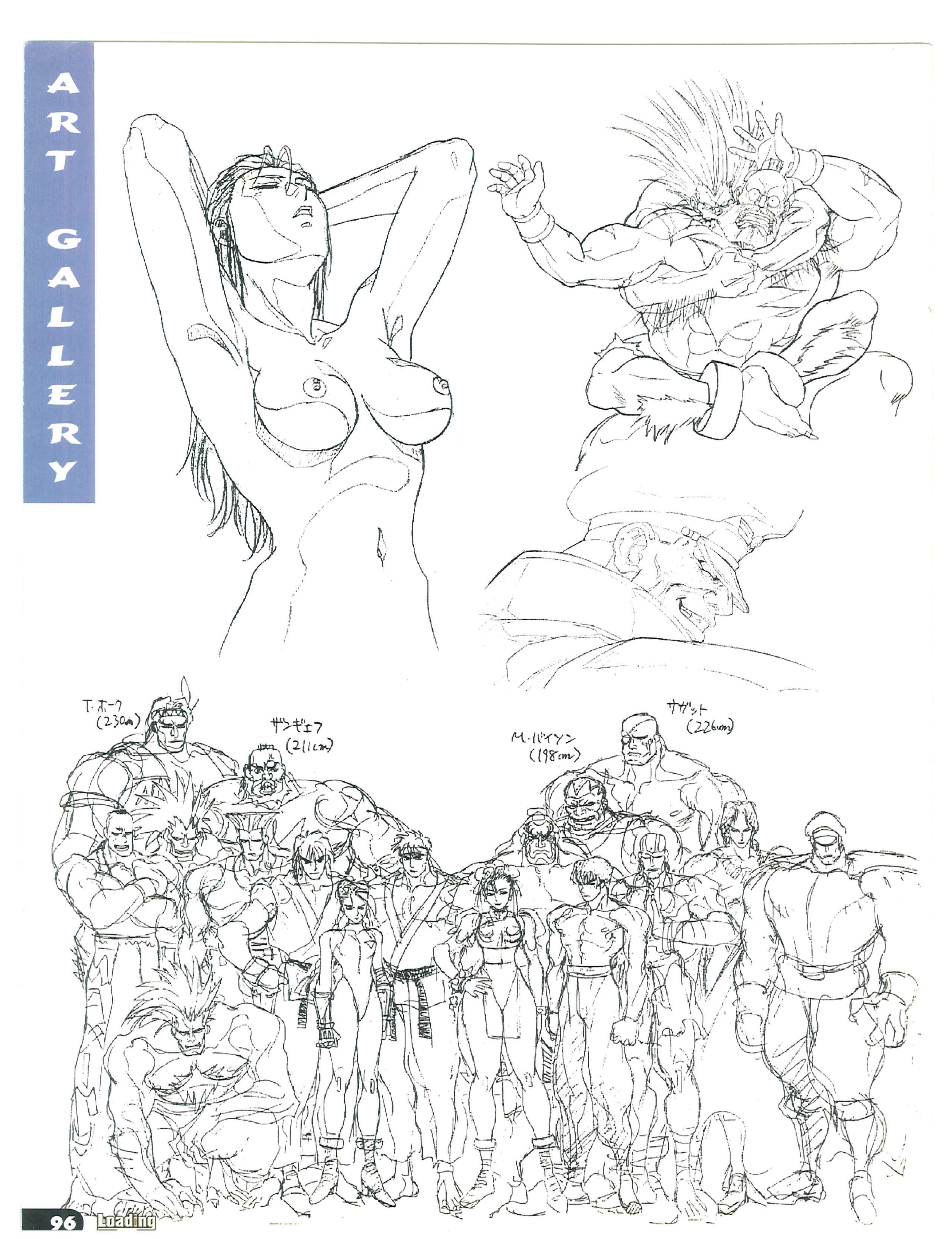



STREET FIGHTER III
©CAPCOM


MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES
うりゃりゃっ
りゃりゃ
あ～ん
幸せ♥


ART GALLERY
MOVIE
STREET FIGHTER II

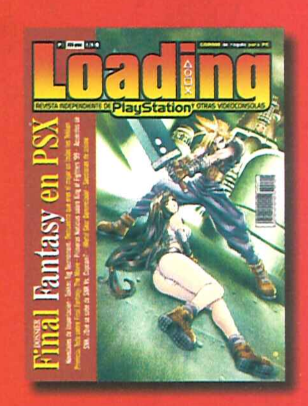


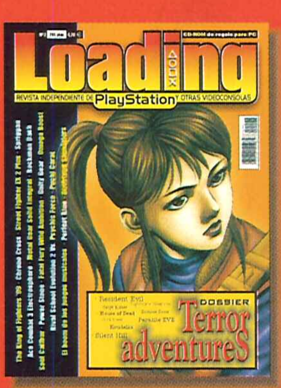

T.ホーク
(230cm)
ザンギエフ
(211cm)
M.バイソン
(198cm)
サガット
(226cm)


STREET FIGHTER II

¡Suscríbete!

A la Revista Independiente de PlayStation y Consolas que esperabas...











20%

de descuento sobre el precio de portada

☑ Sí, deseo suscribirme a LOADING durante un año a partir del Nº............ por el precio de 7.632 ptas., ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS..

DIRECCIÓN..

CIUDAD .... C.P. ....
PROVINCIA ....

EDAD .. ..TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 7.632 ptas. (+350 ptas. de gastos de envío)
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta ....

Firma:

...y la recibirás cómodamente en tu casa puntualmente cada mes.

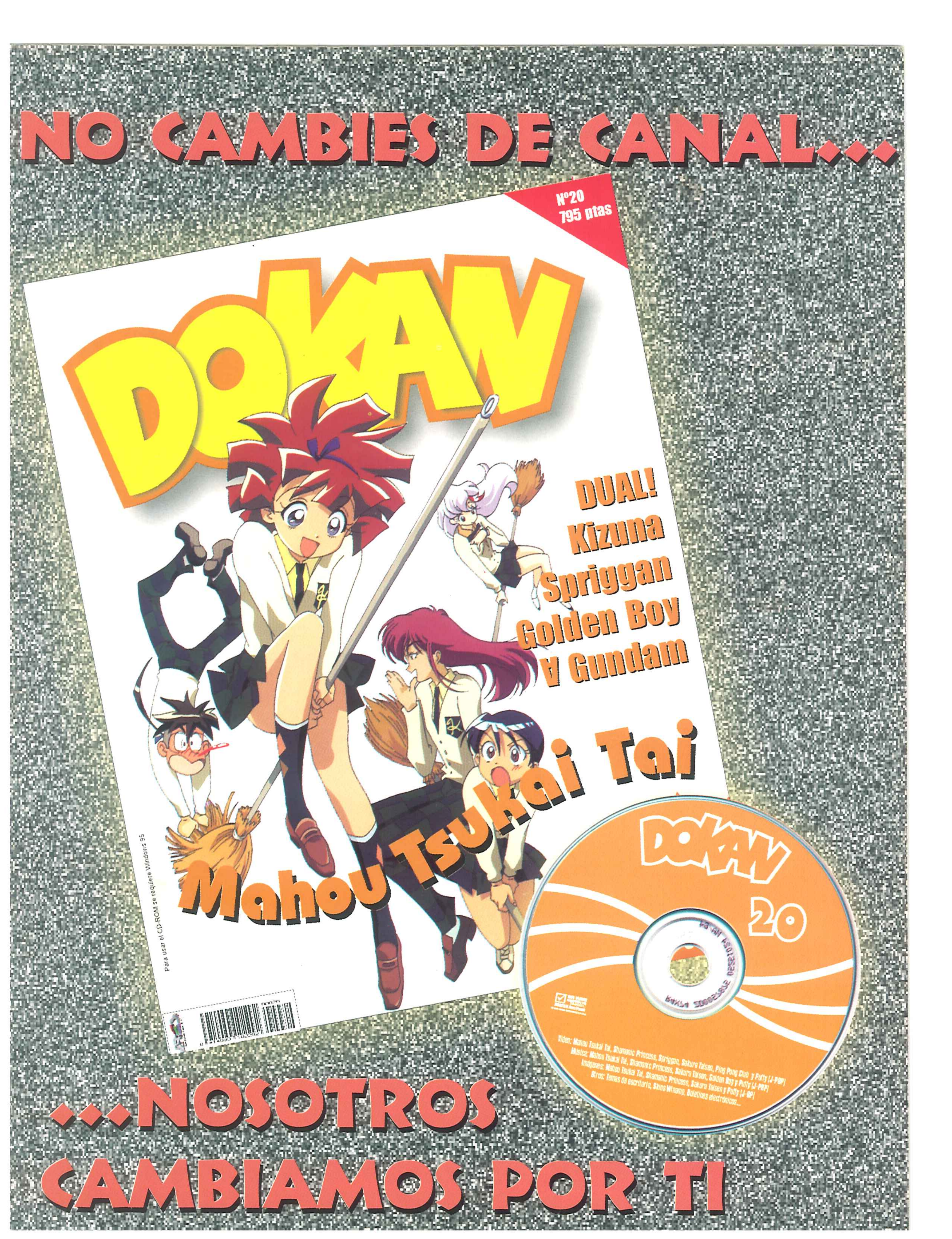


...y cada revista con su CD-ROM para PC!!!

*CDROM para ordenadores compatibles PC no utilizable en cónsolas

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despi, BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84



NO CAMBIES DE CANAL...
Nº20
795 ptas
DOKAN
DUAL!
Kizuna
Spriggan
Golden Boy
∀ Gundam
Mahou Tsukai Tai
Para usar el CD-ROM se requiere Windows 95
DOKAN
20
Video: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Spriggan, Sakura Taisen, Ping Pong Club y Puffy (J-POP)
Musica: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen, Golden Boy y Puffy (J-POP)
Imágenes: Mahou Tsukai Tai, Shamanic Princess, Sakura Taisen y Puffy (J-POP)
Otros: Temas de escritorio, Skins Winamp, Boletines electrónicos...
...NOSOTROS
CAMBIAMOS POR TI


Loading
REVISTA INDEPENDIENTE DE PlayStation Y OTRAS VIDEOCONSOLAS
EL EQUIPO DE LOADING OS DESEA A TODOS UN FELIZ Y PRÓSPERO
2000
AÑO NUEVO - DECADA NUEVA - MILENIO NUEVO